6-95 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

4 398039 607007 06

DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 8.500,-
B 12144 E

PC PLAYER



Test: Flight Unlimited

ÜBER DEN WOLKEN

Super-Simulation im Test: Flight Unlimited

WESTWOODS TAKTIK-THRILLER

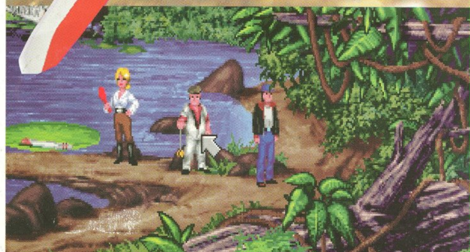
Command & Conquer: Strategie wie nie

HEUTE SCHON GERENDERT?

So geht's: 3D-Grafik Die Tricks der Profis

SCHNELL & STRENG

▶ Getestet: Daedalus Lost Eden · Hattrick



Test: Flight of the Amazon Queen



KOMPLETT & KOMPETENT

▶ Gelöst: Dark Forces Discworld · Bioforge

3D-Max: VR-Brille im Praxistest • **Virtual Louvre:** Multimedia-Museum • **Spiele-Tests:** Slipstream, First Encounters und viele mehr • **Tuneland:** Das interaktive Bilderbuch

DEMNÄCHST ERHÄLTLICH AUF PC CD-ROM

LOST EDEN





EINE KOMPLETTE, IM 3D-STUDIO ERSCHAFFENE RENDER-WELT!
KOMPLETT IN DEUTSCH: DEUTSCHE TEXTE, DEUTSCHES HANDBUCH UND DURCHGEHEND DEUTSCHE SPRACHAUSGABE! ÜBER 2 JAHRE ENTWICKLUNGSZEIT!
INNOVATIVE VERBINDUNG VON ABENTEUER UND STRATEGIE-ELEMENTEN!
DOCH SEHEN SIE SELBST!

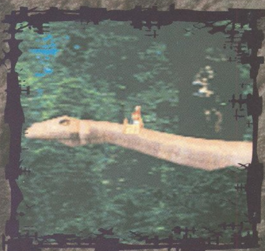






„EINE MISCHUNG AUS PRÄHISTORISCHEN FAKTEN UND PHANTASTISCHEN, VIRTUELLEN REALITÄTEN"
ASM 12/94





HOTLINE: TEL: (040) 39 11 13





DIE QUAL DER ZAHL

Alles wird gewertet: Wie beliebt sind Politiker, wie gut ist der Spielfilm im TV-Programm, wieviele Sterne hat ein Restaurant? Schnelle Informationshäppchen sind in dieser hektischen Zeit gefragt – also kredenzt man dem Durchblätterer eine Zahl. Die Bewertungen von Computerspielen sind ein besonders krasses Beispiel dafür, möglichst viele Erwägungen und Aspekte mit mathematischer Schlichtheit auszusagen. Die berühmte »Gesamtwertung« sorgt dann gerne für feuchte Taschentücher in der Software-Industrie, die an manchen Tagen allen gutmütigen Beteuerungsversuchen zum trotz (»...der Durchschnitt liegt doch bei 50...«) jede Bewertung unter 80 als Anschlag auf ihr persönliches Lebensglück mißversteht.

Das 100er-System, das sich in PC-Spielemagazinen etablierte, hat seine Wurzeln in England: In den 80ern führten Zeitschriften wie die C 64-Postille »Zzap« jene Sitte ein, die Qualität eines Spiels irgendwo zwischen 1 und 100 festzunageln. Clevere Idee, denn das Prozentsystem hat jeder irgendwie im Blut. Die Blattmacher auf dem Kontinent schlossen sich an; als PC Player im Dezember 1992 erstmals erschien, war die 100er-Skala ein fester Standard – wer sich verweigern wollte, müßte mit massiven Leserprotesten rechnen.

Die absolute Wahrheit läßt sich mit einer Zahl schwer ausdrücken. Zu unterschiedlich sind die Ansprüche und Geschmäcker der Spieler. Natürlich stecken in einem Strategie-Klops wie »Panzer General« mehr Optionen und Details als in einem einfacheren Spiel – aber es gibt ja auch weniger tiefschürfende Anwender, die mehr Wert auf leichte Zugänglichkeit legen und keine dicken Handbücher lesen wollen. Bei PC Player ist jede Gesamtwertung die Frucht einer erbitterten Diskussion zwischen den einzelnen Redakteuren. Doch obwohl wir in punkto Wertungskompetenz nicht gerade unter Minderwertigkeitskomplexen leiden, wollen wir es bei der Beurteilung eines neuen Produkts nicht mit zwei Ziffern belassen. Mit direkten Vergleichen wie »Im Wettbewerb« und den Einzelmeinungen von »Unplugged« möchten wir unseren Lesern ein möglichst breites Meinungsspektrum bieten.

Was sagen Leser und Softwarefirmen? Ist das klassische 100er-System ein unverrückbarer Standard? Oder gibt es Ideen für Wertungsalternativen? Auf viele spannende Briefe zu diesem Thema freut sich

Ihr PC-Player Team

Heinrich Lenhardt

Babs Schwaiger

Susan Sablowski

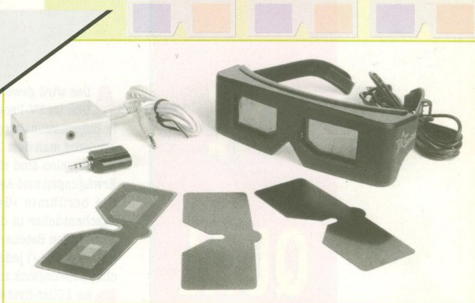
Jörg Langer

Boris Schneider

Michael Kim

Florian Stangl

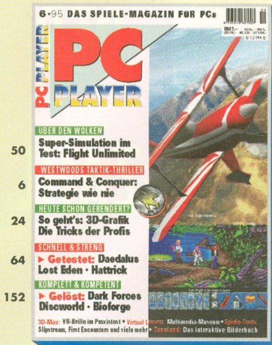
PC PLAYER



Preiswert und praktisch: 3D-Brille statt VR-Helm – wir haben's getestet **128**



»Elite« geht in die nächste Runde: Kann »First Encounters« nach dem enttäuschenden »Frontier« wieder versöhnen? **72**



6·95 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

PC PLAYER

3D-Max: VR-Brille im Praxistest • Virtual Louvre: Multimedia-Museum • Spiele-Tests: Slipstream, First Encounters und viele mehr • Tuneland: Das interaktive Bilderbuch



Kaum ein Spiel kommt mehr ohne 3D-Grafiktricks aus. Unser Special zu Raytracing, Rendern & Co. startet auf Seite **24**

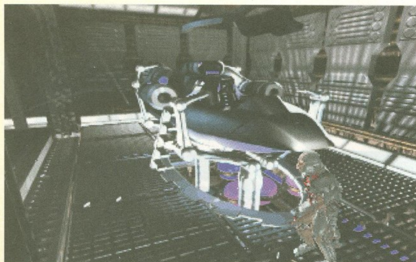
aktuell

software

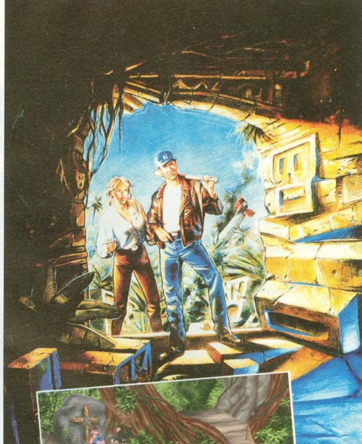


Gibt's in »Daedalus Encounter« neben Spielfilm-Grafik auch spannende Puzzles? **66**

hardware



Ganz heiß: Im Tips-Teil finden Sie unter anderem Komplettlösungen zu »Bioforge«, »Discworld«, »Bureau 13« und »Dark Forces«. **137**



Das erste Grafik-Adventure von Renegade ist testreif: Kommt »Amazon Queen« an LucasArts-Qualität heran? **60**





»Flight Unlimited« kommt endlich aus dem Hangar. Den ausführlichen Test der neuen High-End-Simulation finden Sie ab Seite **50**



In Las Vegas feilt Westwood an den letzten Levels zu »Command & Conquer«. Wir spielten das Strategie-Epos schon mal in Ruhe an. **6**

tips & tricks

rubriken

spiele-tests

Preview: »Command & Conquer«

WELTHERRSCHAFT



Schlachtgetümmel im digitalen Sandkasten: Von links rollen unsere Panzer in die feindliche Festung.

Aktuell

Strategie der besonderen Art: Bedienungsfreundlich und grafisch eindrucksvoll schickt sich Westwoods neuester Streich an, die Taktikwelt zu erobern.

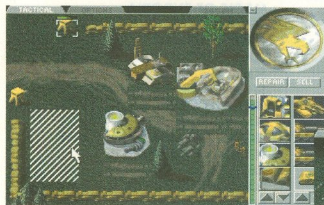
Westwoods wohlfeiles Wüstenplanetenspektakel »Dune 2« begeisterte 1993 mit spannender Echtzeithatz, netter Grafik und stimmungsvoller Sprachausgabe auch Nicht-Taktikspezialisten. Seitdem haben die Programmierer nicht geschlafen und fleißig an einem Nachfolger gearbeitet: »Command & Conquer« orientiert sich sichtlich an Dune 2 und zeigt gerade bei dessen starken Punkten, Grafik und Bedienungsfreundlichkeit, nochmals deutliche Steigerungen. Die schlechte Nachricht vorweg: Der offizielle Veröffentlichungstermin ist auf August gerutscht, da man sich für das Design der Missionen genügend Zeit lassen will. Die gute Nachricht: PC Player konnte sich das weitgehend fertige Grundprogramm schon jetzt genau anschauen.

Um ein wichtiges Element des Vorgängers übernehmen zu können (das Spice-Sammeln mit sogenannten Erntemaschinen), dreht sich auch in Command & Conquer alles um ein seltenes Mineral. Das kürzlich entdeckte »Tiberium« bedroht die gesamte Weltwirtschaft, da man mit seiner Hilfe ohne Probleme an Gold und sonstige Edelmetalle kommen kann. Weil dadurch alle Handels- und Währungsgefüge außer Balance zu geraten drohen, streiten sich zwei Machtgruppen um das Supermineral: Eine geheimnisvolle Bruderschaft will damit die Weltherrschaft erlangen, die GDI (»Global Defence Initiative«) versucht, dies zu verhindern.

Anders als bei üblichen Vertretern des Taktikgenres zeigt Command & Conquer keine Panzersymbole und Hexeck-Karten. Stattdessen bekommt man es mit einem »elektronischen Sandkasten« zu tun: Der Spieler schaut von schräg oben auf die Szenerie und hat dabei einen guten Überblick auf Terrain und Einheiten. Winzige Infanteristen rennen und krabbeln über den Bildschirm, Panzer drehen ihre Geschütztürme und feuern Raketen ab, deren Flugbahn sich anhand der ausgestoßenen Rauchwolken verfolgen lassen. Obwohl nur VGA-Auflösung verwendet wird, macht die Grafik einen sehr ansprechenden Eindruck, was nicht zuletzt daran liegt, daß selbst die



Unser Kommandeur klärt uns über die Ziele der nächsten Mission auf



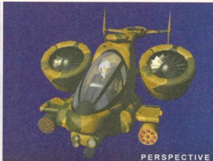
Wo ein neues Gebäude plaziert werden kann, sieht man an den weiß schraffierten Feldern.

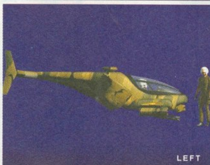


Massen-Befehle leicht gemacht: Innerhalb weniger Sekunden sind größere Abteilungen ausgewählt.

Im Spiel starten die Orca-Helikopter von speziellen Landeplätzen aus



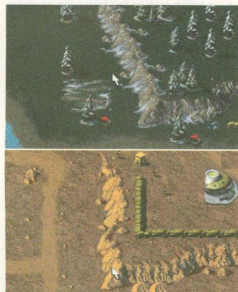




kleinsten Objekte gerendert wurden. Es ist auf den ersten Blick auch kein »Gitter-Muster« mehr zu erkennen: Die Gebäude stehen anscheinend frei und in beliebigen Winkeln in der Landschaft herum, Zäune oder Wachtürme nehmen deutlich weniger Platz weg, als eine riesige Tiberium-Fabrik.

Die Bedienung erfolgt vollständig per Maus und könnte komfortabler nicht sein. Man klickt eine Einheit an und gibt ihr ein Ziel vor – ist es eine leere Stelle, bewegt die Einheit sich dorthin und verteidigt sich dann. Hat man hingegen auf einen Gegner gezeigt, wird dieser angegriffen. Zudem sind Spezialaktionen möglich, so kann Infanterie z.B. unverteidigte Fabriken kurzerhand einnehmen. Jeder Trupp und jedes Gebäude hat eine bestimmte Anzahl an »Lebenspunkten«, die beim Anwählen als farbige Balken direkt in der Grafik dargestellt werden – das Schielen zum Bildschirmrand entfällt. Zudem wird eine Kurzinformation (»feindlicher Infanterist«) eingeblendet, wenn der Mauszeiger auf einer Einheit verharrt. Möchte man mehr als einen einzelnen Trupp befehligen, zieht man einfach einen weißen Rahmen um die entsprechenden Infanteristen und Fahrzeuge. In Windeseile hat man so eine halbe Division markiert, die sich dann mit einem einzigen Mausklick zum gewünschten Ziel steuern läßt. Die Anzeige der erwerbbaren Truppen und Gebäude am rechten Bildschirmrand kann weggeschaltet werden, so daß ein größerer Ausschnitt des Schlachtfelds zu sehen ist.

Das fertige Spiel wird mit einer Vielzahl von Truppentypen aufwarten, darunter Stealth- und Flammenwerfer-Panzer, Hovercrafts, Raketenwerfer sowie Truppentransporter. Man darf sich auf mindestens 20 verschiedene Landeinheiten freuen, zu denen sich nochmal ebensoviele Gebäude gesellen werden, z.B. Helikopterstützpunkte, Ölpumpen, Reparaturstätten, Krankenhäuser und Fabriken. Flugzeuge und Schiffe dienen zur Unterstützung der eigenen Truppen, für die automatische Verteidigung der Basis sorgen Zäune und drei Typen von Wachtürmen. Da bei den Kämpfen bislang Schreie und Pixel-Blutspritzer vorkommen und Soldaten überfahren werden können, überarbeitet man speziell für die deutsche Version die entsprechenden Grafiken (»Aus Mensch mach' Roboter«). Für die Übersetzung der umfangreichen Sprachausgabe ist übrigens Rolf D. Busch zuständig, der schon an den deutschen Versionen von Ultima 8 und Creature Shock mitgearbeitet hat.


Neben dem normalen Terrain sowie Schnee- (oben) und Wüstenlandschaften (unten) wird es in der fertigen Version noch Dschungel-Szenarien geben

Command & Conquer besteht aus linearen Missionen, die nicht nur durch die Handlung miteinander verkettet sind: Je nach seinem Abschneiden in einer Mission übernimmt der Sandkasten-General mehr oder weniger Geld in die nächste. Während man am Anfang eher ahnungslos in der Gegend herumstolpert und nur eine kleine Auswahl an Kampfeinheiten hat, werden mit jeder Mission neue Informationsschnipsel sowie Truppen- oder Gebäudetypen zugänglich. Vier Fernsehsender halten den Wohnzimmer-Kommandeur über die globale Entwicklung auf dem laufenden, außerdem sind zahlreiche Zwischenszenen zu sehen. Der hierbei betriebene Aufwand ist für ein Strategiespiel ungewöhnlich hoch: Die Missionsbeschreibungen bekommt man als qualitativ hochwertige Videos zu sehen, die sonstigen Sequenzen bestehen aus relativ langen 3D-Studio-Animationen. Kein Wunder, daß Command & Conquer auf gleich zwei CDs erscheint und auch keine Diskettenversion geplant ist.

Über die genaue Zahl der Missionen hält man sich beim Hersteller noch bedeckt, es sollen aber auf jeden Fall mehr als beim Vorgänger Dune 2 sein – und der hatte immerhin 27 Einsätze zu bieten. Die Aufträge werden sehr unterschiedlich aussehen, in vier verschiedenen Klimazonen stattfinden und auch mal mehr als nur eine Siegmöglichkeit enthalten. Durch kleine Tricks soll der Spieler das Gefühl bekommen, Teil einer dynamischen Welt zu sein. Mit bestimmten Aktionen löst er z.B. vordefinierte Abläufe aus; so erscheinen mitten in einer Schlacht Verstärkungen oder die Entdeckung des feindlichen Hauptquartiers führt zu einem wütenden Großangriff. Zudem ist der Computergegner laut Westwood lernfähig; wer also ständig dieselbe Taktik anwendet, dürfte damit auf Dauer wenig Erfolg haben. Der Spieler kann jeweils beide Seiten übernehmen oder gegen einen menschlichen Gegner kämpfen. An der Nullmodem- bzw. Netzwerkfunktion wird noch gewerkelt, wobei es letztere bis zu vier Parteien erlauben wird, gleichzeitig aufeinander loszugehen. Unser erster Eindruck: hervorragend! (la)



Über die Brücke stapfen Infanteristen nach Norden, um mit dem Gegner aufzuräumen.


Ein Panzer explodiert in schönster 3D-Studio-Manier

COMMAND & CONQUER-FACTS

Hersteller: Virgin
Programmierfirma: Westwood
Erscheinungsdatum: August 1995
ca.-Preis: DM 120,-
Deutsche Version: gleichzeitig mit der englischen; »entschärfte« Grafiken.
Zusammenfassung: Fesselnde Echtzeit-Taktik mit schöner Grafik, vielen Details und Mehrspieler-Modi.

Preview: »Action Soccer«

GRÜN IST DIE HOFFNUNG

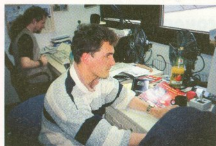


UBI-Soft spricht ein Wörtchen mit: Bei »Action Soccer« lästern flapsige Sportreporter über die Geschehnisse auf dem grünen Rasen. Zwei Grafikansichten machen neugierig – befindet sich hier eine echte Alternative zu »FIFA Soccer« im Trainingslager?

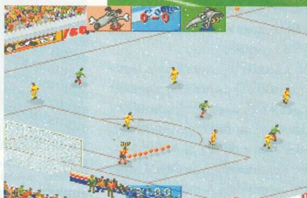
Aktuell

Letzten Monat stellten wir UBI-Softs neue Fußballsimulation »Action Soccer« im Rahmen des ECTS-Messeberichts kurz vor. Mittlerweile durften die PC Player-Redakteure selber in die Waden grätschen und Flanken lupfen. Projektmanager Fabrice Valay wagte sich nämlich mit einer Entwicklungsversion in die Poinger Steppe, was prompt für Gedrängel vor den Tastaturen sorgte. Action Soccer erfüllt ziemlich die Erwartungen, die man mit so einem Namen verbindet. Die unkomplizierte Steuerung (Ball »klebt« am Fuß) und der spannende Spielablauf machen einen vielsprechenden Eindruck.

Zwei gleichermaßen interessante Grafikperspektiven stehen zur Wahl: Die offensichtlich »FIFA«-inspirierte schräg-von-oben-Ansicht macht auf den ersten Blick den besten Eindruck. Ähnlichkeiten sind nicht unbeabsichtigt – Fabrice meint: »Wir haben uns natürlich die anderen Fußballprogramme auf dem PC-Markt angesehen«. Der Macher selber spielt lieber in der etwas schmuckloseren »flachen« Ansicht. Die Betrachterkamera ist hier näher dran und die Spielersprites wirken größer. Die Übersicht leidet kaum: Ein stets eingeblendeter Radarschirm verrät die Positionen der Kicker auf dem Felde. Angesichts des unhektischen Tempos bleibt genug Zeit zur Orientierung.



Projektleiter Fabrice Valay will FIFA Soccer die Stirn bieten



Bei Abschlag und Freistoß wird zurückgezoomt, damit Sie bessere Übersicht haben

Bester technischer Gag ist jedoch die hervorragende deutsche Sprachausgabe. Zwei fröhliche Reporter geben zu markanten Situationen ihren Senf dazu. Die Sprachhäppchen werden als CD-Audio-Tracks abgespielt und klingen – unabhängig von der Qualität ihrer Soundkarte – technisch brillant. Der Humor kommt gut rüber und die Sprüche passen zu bestimmten Situationen. Beschert der Wettergott statt Regen oder Schneeschauer am Spieltag strahlenden Sonnenschein, diskutieren die beiden schon mal über Hawaii-Hemden und Sonnenschutzcreme. Innerhalb eines Spiels kommt es zu keinen Kommentar-Wiederholungen. Für jede wichtige Situation gibt es verschiedene Dialog-Varianten; das zu verwendende Sprachpaket wird vor jedem Match neu bestimmt. Das komfortable Paßsystem ermutigt zu schönen Spielzügen. Nach Drücken des entsprechenden Feuerknopfs wird automatisch zum nächsten Spieler in Pfeilrichtung gepaßt – aber aufpassen, daß kein Gegner in der Mitte steht und den Ball abfängt. Um den (computergesteuerten) Torwart zu bezwingen, muß man ohnehin etwas tricksen. Beharrliche Weitschüsse führen hier weitaus weniger häufig zum Erfolg als bei FIFA Soccer.



Der Stürmer erwischt den Abpraller als erster – da gibt's nichts zu halten



Als Alternative zum FIFA-ähnlichen Isometrie-Look gibt es diese 2D-Ansicht, die größere Spielfiguren hat

Inwieweit Action Soccer auf Dauer Spaß macht, müssen wir freilich noch im Test klären. Für Sportspieler könnte es eine ernsthafte Alternative zum Electronic Arts-Bestseller werden, zumal andere Offerten wie »Fußball total« oder »Kick Off 3« eher enttäuschten. Bis zur nächsten Ausgabe dürfte eine fertige Version des UBI-Zöglings eintreffen. Dann wird es auch höchste Zeit für das Rückspiel zwischen den Stanglnator Stagedivers und Eintracht Lenhardt – Wetten werden noch angenommen. (hl)

ACTION SOCCER-FACTS

Hersteller: UBI-Soft
Genre: Fußball-Simulation
Termin: Juni '95
ca.-Preis: DM 100,-
Besonderheiten: 2 Grafikansichten, deutsche Sprachausgabe, 16 Teams mit verschiedenen Stärken, 10 Team-Aufstellungen und 3 Turniervarianten.

Media Point

jetzt 3x in Berlin
Neukölln – Jonasstraße 28/29
Steglitz – Bismarckstraße 63
und ganz neu ab 5. Mai 1995:
Friedrichsh. – Rigaer Str. 106

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Battle Bugs
Eines der besten und originellsten Strategiespiele des letzten Jahres – jetzt ganz neu auf CD-ROM zum absoluten Knallerpreis!
CD-ROM 39,95

IndyCar Racing
Das Kultspiel unter den Autorennspielen! Jetzt neu auf CD-ROM zum "Ich schmeiß' mich weg"-Preis
19,95

Unser Tip des Monats
Elite 3
First Encounters
Nun endlich der dritte Teil der erfolgreichen Elite-Serie mit der ultimativen Mischung aus Actionspiel und Weltraumwirtschaftssimulation für CD-ROM oder PC-Disk
79,95

Lost Eden
das Dinosaurier-Drama von Virgin mit irren Animationen und einem tollen Soundtrack
CD-ROM 79,95

Biing!
"Mad Krankenhaus"
Die total verrückte Klinik-Simulation!
für CD-ROM oder PC-Disk
79,95

Jetzt oder nie!
Wing Commander Armada
– solange Vorrat reicht –
PC-Disk 29,95

Die Electronic Arts Klassiker!
Jetzt auf CD-ROM zum Hammerpreis!
Strike Commander
Wing Commander 2
Syndicate Plus
Privateer
je 29,95

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour	99,95 *	
1942 – Pacific Air War Gold	69,95	
1944 – Across the Rhine	**99,95 ***	**99,95 ***
Aces of the Deep (dt.)	89,95	89,95
Aces of the Deep Expansion Disk		39,95
Aladdin		69,95
Alien Olympics	79,95 *	79,95 *
Alone in the Dark 3 (dt.)	99,95	
Armored Fist (dt.)	89,95	89,95
Atari 2600 Action Pack	**59,95**	**59,95**
Aufschwung Ost	79,95 *	79,95
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Battle Isle 2 (dt.)	89,95	89,95
Battle Isle 2 - Scenery CD	49,95	
Bazooka Sue	89,95 *	89,95 *
Biing! (dt.)	79,95	79,95
Bioforge	99,95	
Blackhawk (dt.)		89,95
Bob Dylan: Highway 61 Interact.	**99,95**	
Bolo	59,95	
Bureau 13	79,95	79,95
Cannon Fodder 2		69,95
Caribbean Desaster	89,95 *	89,95 *
Chaos Control	79,95 *	
Colonization (dt.)	99,95	99,95
Comanche incl. Missions (dt.)	79,95	69,95
Command & Conquer	**99,95 ***	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crusader – No Remorse	99,95 *	
Cyberia (dt.)	99,95	
Daedalus Encounter	99,95 *	
Dark Forces (dt.)	99,95	
Das Amt	99,95	89,95
Death Gate	99,95	
Der Clou – Profidisk		39,95
Der Reeder (dt.)	79,95 *	79,95 *
Descent	79,95	89,95
Die Siedler		89,95
Die verrückte Rallye	**79,95 ***	
Dime City	89,95 *	89,95 *
Discworld	89,95	79,95
Doom 1 & 2 Utilities (2 CD's)	49,95	
Doppelpass (Anstoss + WorldCup)	89,95	89,95
Dragon Lore – Chapter One (dt.)	89,95	69,95 *
Dungeon Master 2	**79,95 ***	**79,95 ***
Earthsiege	89,95	89,95
Earthsiege Missionen	49,95 *	49,95 *
Ecstatica	89,95	79,95
Elite 3 (1st Encounters)	79,95	79,95
FIFA Soccer	69,95	79,95
Flight of the Amazon Queen	89,95 *	89,95 *
Flightsimulator 5.1 (engl.)		99,95 *
Flight Unlimited	**89,95**	
Front Lines (dt.)	69,95	69,95
Great Naval Battles 3	89,95	
Hammer of the Gods	79,95	
Hanse - Die Expedition		49,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)		89,95
Hattrick (BM 3.0) Supporter	59,95	59,95
Hattrick (Ikarion)	99,95 *	89,95 *
Hell	89,95	
Heros of Might & Magic	89,95 *	89,95 *
High Seas Trader	69,95 *	69,95 *
Hokum KA 50 AKTIONSPREIS		**59,95**
Hugo		69,95
Höhlenwelt Saga	89,95	

PC-Spiele	CD	Disk
Iron Assault	79,95	
Iron Cross	89,95 *	
Incredible Machine 2	89,95 *	79,95 *
Innocent until Caught 2	69,95 *	69,95 *
Joy of Sex	79,95 *	
Jungle Strike	79,95	79,95
Kaiser Deluxe	69,95 *	
King's Quest 7 (dt.)	89,95	
Klik & Play (dt.)	89,95	89,95
Knights of Xentar	**99,95 ***	
Larry 1-6 Collection komplett	89,95	
Last Dynasty	89,95 *	
Legend of Kyrandia 3 (k.dt.)	89,95	
Legionen		69,95 *
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95	69,95
Links 386 Pro (incl. 2 Kursen)	69,95	
Lion King		69,95
Little Big Adventure (dt.)	99,95	
Lode Runner	89,95	69,95
Lost Eden	79,95	
Lothar Matthäus Super Soccer	i.V.	69,95
Magic Carpet (dt.)	89,95	
Magic C. Data CD: Hidden Worlds	**39,95 ***	
Magic of Endoria	79,95 *	89,95
Magic the Gathering	99,95 *	
Maniac Mansion 2 (dt.)	79,95	69,95
Marco Polo	79,95 *	
Master of Magic (dt.)	99,95	99,95
Menzoberranzan	89,95	89,95
Metal Marines		69,95
MS-Golf		119,95 *
Myst	99,95	
Nascar Racing	89,95	79,95
Nascar Racing Track Pack	39,95 *	
Navy Strike (dt.)	**99,95 ***	
NBA Live '95	99,95	
NHL Hockey '95	79,95	
Noctropolis (dt.)	99,95	
Novastorm	89,95	
Panzer General	89,95	89,95
PGA Tour Golf 486	99,95	
Phantasmagoria	99,95 *	
Pinball Fantasies Deluxe	69,95	
Pinball Illusions	79,95 *	69,95 *
Pinball Mania		69,95 *
Pizza Connection		89,95
Prototype	89,95 *	
Psycho Pinball	**89,95**	**89,95**
Ravenloft 2 – Stone Prophet	89,95 *	
Rebel Assault (dt.)	89,95	
Sam & Max (dt.)	79,95	69,95
Sensible Golf		79,95 *
Sensible World of Soccer	69,95 *	69,95 *
Sim City 2000 (dt.)	99,95	89,95
Sim Tower	**89,95 ***	**89,95 ***
Sim Town	89,95 *	89,95 *
Simon the Sorcerer (dt.)	99,95	99,95
Slipstream 5000	79,95 *	79,95 *
Star Trek – Next Generation	99,95 *	
Star Trek TNG: Technical Manual	99,95	
Star Wars Screen Entertainment		59,95
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95

PC-Spiele	CD	Disk
Stonekeep	**99,95 ***	
Strike Com. & Privateer komplett	99,95	
S.U.B.		79,95 *
SuperKarts	99,95	99,95 *
Super Street Fighter 2 Turbo		69,95 *
System Shock (dt.)	89,95	79,95
Tank Commnader (dt.)	89,95	
Theme Park (dt.)	89,95	79,95
Tie Fighter (dt.)		**79,95**
Tie Fighter Mission Disk (dt.)		39,95
Transport Tycoon (dt.)	99,95	99,95
Transport Tycoon World Editor		39,95
U.F.O. & Master of Orion komplett	79,95	
Under a Killing Moon	99,95	
US Navy Fighter (dt.)	99,95	
USS Ticonderoga	99,95 *	
Vollgas (Full Throttle)	**89,95 ***	
WarCraft: Orks & Humans	89,95	89,95
Wing Commander 1 + 2 Deluxe	69,95	
Wing Commander 3 (dt.)	109,95	
Wing Comm. Armada (Windows)	79,95 *	
Wings of Glory AKTIONSPREIS	59,95	
Woodruff & Schnibble of Azimuth	79,95	
X-COM – Terror from the Deep	**99,95**	**99,95**
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	69,95	79,95

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
7th Guest AKTIONSPREIS	19,95	
Beneath A Steel Sky	**19,95 ***	**19,95**
Burning Steel 2 (engl.)		39,95
Burntime AKTIONSPREIS	29,95	
Chaos Engine		29,95
Cyberia (e.) SONDERPOSTEN	**59,95**	
Dark Legions (engl.)		39,95
Der Clou AKTIONSPREIS	29,95	
Der Patrizier	39,95	49,95
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Eishockey Manager		29,95
Elite 2	39,95	
F-14 Fleet Defender		29,95
F-14 Fleet Defender Plus		49,95
Fields of Glory	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix	**39,95**	**29,95**
Great Courts 2	29,95	29,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Hanniball & 200 Spiele	29,95	
Indiana Jones Adventure 3 (dt.)	39,95	39,95
IndyCar Racing	19,95 *	
Iron Helix	29,95	
Ishar 1 (dt.)	19,95	19,95
Ishar 2 (dt.)	29,95	29,95
Heimdall 2		29,95
King's Quest 6 (dt.)		**39,95**
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 1	19,95 *	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	
Lemmings 1+2 kompl.	29,95	
Lothar Matthäus	29,95	29,95
Megarace AKTIONSPREIS	**29,95**	
Mega-Lo-Mania	29,95	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Microcosm	29,95	
Might & Magic 5		39,95
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95	je 39,95
North & South		29,95
Oldtimer (dt.) AKTIONSPREIS	49,95	49,95
Pirates Gold (dt.)	**39,95**	**29,95**
Populous 2 + Powermonger	29,95 *	
Privateer	29,95 *	
Railroad Tycoon Deluxe		49,95
Railway Challenge		29,95
Red Baron & Railr. Tycoon kompl.	39,95	
Shadow Caster	29,95 *	
Sil.Serv.2 & Red Storm Ris. kompl.	39,95	
Space Quest 4 (engl.)		19,95
Space Quest 5 (dt.)		**29,95**
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95 *	49,95
Starlord	49,95	39,95
Strike Commander	29,95 *	
Subwar 2050 incl. Scenarios	49,95	
Summer+Winter Challenge kompl.	29,95	
Super VGA Harrier		19,95
S.W.O.T.L. incl. aller Sceneries	39,95	
Syndicate Plus (dt.)	29,95 *	
Taskforce 1942 (dt.)	39,95	39,95
Transarctica	19,95	19,95
U.F.O. – Enemy Unknown	**49,95**	
Ultima 7 (dt.)		39,95
Universe	29,95	29,95
Wing Commander 2	29,95 *	
Wing Commander Armada		**29,95**
World Cup USA '94		29,95

Multimedia-Zubehör	
CD-ROM Panasonic 562 B, Double Speed	269,95
Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster Pro Value Edition	**149,95**
Soundblaster 16 Bit Value Edition	199,95
Stereo-Lautsprecher	ab 39,95
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks	
Advanced Gravis GamePad	39,95
Advanced Gravis Joystick	ab 49,95
Advanced Gravis Joystick "Phoenix"	**199,95**
Flightstick Pro	169,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an!

Versandkosten:
Vorkasse: 6,50 DM – Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + 3,– NN-Gebühr der Post
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM

Bestellannahme
Telefon (030) 794 72 111
Telefax (030) 794 72 199

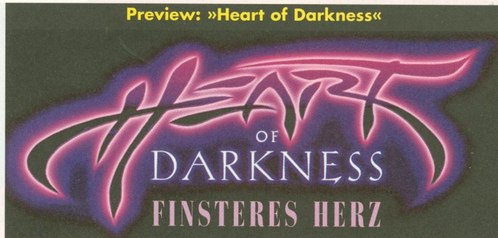
Neue Versandanschrift!
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstraße 63
12169 Berlin (Steglitz)

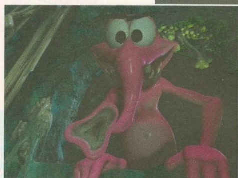
BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

Kreditkarten ...
der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung: Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.
VISA
AMERICAN EXPRESS



Preview: »Heart of Darkness«





Der »Servant« sieht echt niedlich aus – wenn nur die ätzende Näselstimme nicht wäre...

Nach jahrelanger Geheimniskrämerei lüftet die französische Programmierfirma »Amazing Studio« erstmals den Schleier ihres neuesten Produkts. Brillante Animationen machen Appetit auf das epische Action-Adventure »Heart of Darkness«.

Seit ihrer Gründung im Jahre 1992 arbeitet die französische Spielefirma »Amazing Studio« an einem Projekt, das bislang streng geheim gehalten wurde: Das Action-Adventure »Heart of Darkness« soll grafisch zum Besten gehören, was sich bislang auf PC-Monitoren getummelt hat. Zu den Gründern von Amazing Studio gehören zwei prominente Spieledesigner: Eric Chahi schuf das Action-Adventure »Another World«, Frédéric Savoir zeichnete für »Flashback« verantwortlich. Als die beiden Designer zur Gründung ihrer eigenen Firma Delphine Software verließen, nahmen Sie auch mehrere Mitglieder des alten Teams mit. Fast drei Jahre werkelt diese Truppe nun bereits schon an Heart of Darkness, das nur auf CD-ROM erscheinen und – wie so oft – neue Maßstäbe setzen soll.



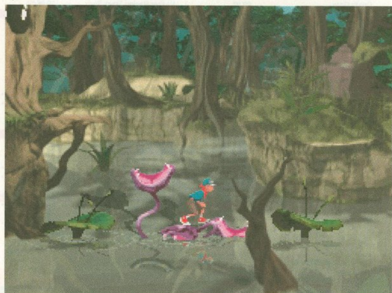
Der Spieler übernimmt die Rolle des Teenagers Andy, der zusammen mit seinem drolligen Hund Whiskey ein gar lieblich anzusehendes Freundespaar abgibt. Aber das Unheil ist, wir vermuten es schon, nicht fern: Von seinem gemeinen Lehrer unterdrückt, flüchtet sich der arme Junge immer stärker in seine (Alp-) Traumwelten. Doch die werden plötzlich nur zu real, als sich ein Zugang zu der Traumwelt öffnet und prompt Whiskey verschluckt. Natürlich stürzt sich Andy mutig hinterher, da er ohne seinen verlustig gegangenen Hund nicht mehr sein mag – ach Gottchen. In der Folge rennt der Spieler durch schön gezeichnete Räume und schaut sich aufwendige Zwischensequenzen an.

Das Entwicklungsbudget von angeblich über zwei Millionen Mark wurde zu einem nicht geringen Teil in die Erstellung von gerenderten Hintergrundgrafiken und Animationsszenen gesteckt: Knapp eine halbe Stunde schöner Render-Sequenzen sollen im fertigen Spiel enthalten sein, in denen herzallerliebste Knuddelfiguren, aber auch fiese Bösewichte zu sehen sind. Diese Sequenzen entstanden übrigens nicht unter Verwendung einer hochspezialisierten Silicon-Graphics-Workstation, sondern auf einem handelsüblichen PC in Verbindung mit dem bekannten Programm »3D-Studio« – wenngleich im Render-Pentium ehrfurchtsgebietende 64 MByte RAM stecken. Beim Rendern selbst wurden keine der mitgelieferten 3D-Studio-Texturen (Oberflächen), sondern ausschließlich eigens erstellte verwendet. Hiermit soll der berüchtigte »klinisch-reine Standardlook« vermieden werden, der 3D-Studio-Produktionen nachgesagt wird.

Im Gegensatz zu den Zwischensequenzen ist die



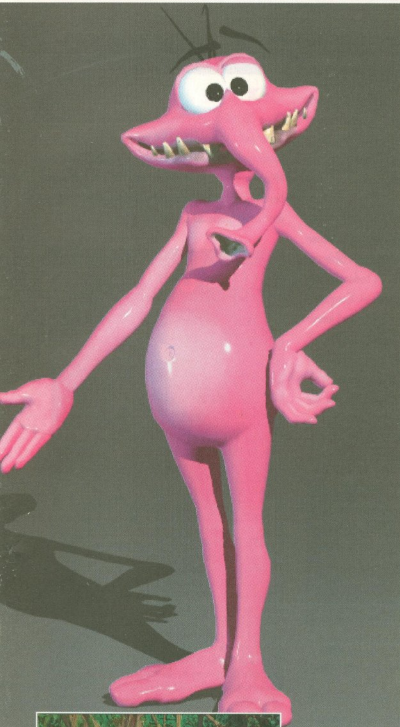
Einige Spielstufen finden unter Wasser statt und zwingen Andy zum Tauchen



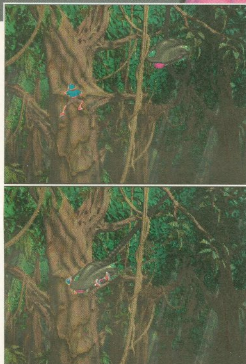
Nette Spielgrafik bei Standard-VGA-Auflösung: Hier kämpft sich Held Andy durch einen Dschungel.



Etwa 1400 verschiedene Animationsstufen werden für die ruckelfreie Bewegung des Helden eingesetzt



eigentliche Spielgrafik zweidimensional und in der beliebten Jump-and-Run-Perspektive gehalten. Auch hier wurden mit viel Aufwand respektable Ergebnisse erzielt. Die Spielfiguren agieren vor und in gerenderten Hintergrundbildern, die meist mehrere horizontale Ebenen enthalten. Scrolling gibt es dabei keines: Jeder der insgesamt 256 Bildschirme wird einzeln nachgeladen. Umso größeren Wert legte man bei Amazing Studio auf die Animationen: Die detaillierteste Figur, das Spieler-Sprite, soll über 1400 Animationsstufen (in einer Richtung) verfügen, die für die andere Richtung gespiegelt werden. Laut Herstellerangaben sind die einzelnen Frames (gemeint sind hier Bewegungsstufen) kausal miteinander verknüpft: Bei Anzeige eines Frames werden bereits alle diejenigen Stufen im RAM bereitgehalten, die als nächstes angefordert werden könnten. Vom »fünften« Laufen-Frame kann so z.B. direkt in den »sechsten« Springen-Frame geschaltet werden, was absolut stufenlose Animationen garantieren soll, vor allem beim Wechsel zwischen zwei Bewegungsformen. Der Spieler hat dabei während jedes einzelnen Frames Einfluß auf seine Spielfigur, muß also nicht abwarten, bis eine »Schrittabfolge« voll ausgeführt wurde. Auch sonst ist man akribisch ins Detail gegangen: Sämtliche Sprites werfen einen in Echtzeit berechneten Schatten, beim Überspringen von Wasserflächen sind Reflexionen zu sehen.



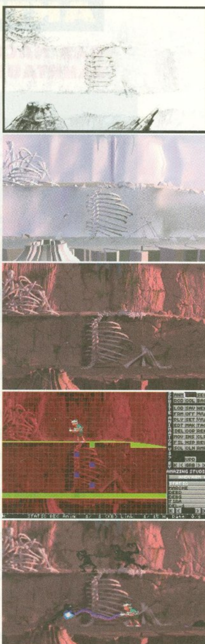
Andy klettert vor sich hin, ohne die Schlange mit lila Zunge zu bemerken – Pech gehabt!

Andy kann nicht nur durch Höhlengänge und über Waldpfade rennen sowie springen, sondern auch Steinwände emporklettern, an Lianen herumhangeln, schwimmen und tauchen. Der zahlreichen Gegner (Standardmonster ist ein fieses, zerfleddert wirkendes Schattengeschöpf) erwehrt er sich mit einer Art Laser, außerdem kann er weitere Objekte finden und aufnehmen. Diese dienen, am rechten Ort eingesetzt, zur Bewältigung typischer Action-Adventure-Puzzles.

Besonderer Wert wird auf ausgefeilte Charaktere gelegt, die nicht nur nett anzuschauen sind, sondern auch zur jeweiligen »Persönlichkeit« passende Verhaltensweisen und Sprachausgaben bieten. Sämtliche Dialoge von Heart of Darkness werden aus dem Französischen in drei Sprachen übersetzt: Deutsch, Englisch, sowie – man höre und staune – Japanisch. Für die Synchronisationen sollen prominente Sprecher angeheuert werden; genaueres steht bislang noch nicht fest.

Für die Spielmusik ist der Filmkomponist Bruce Broughton zuständig, der u.a. beim Soundtrack zu »Liebling, jetzt haben wir ein Riesenbaby« mitwirkte. Die mit 22 KHz aufgenommenen Stereo-Soundeffekte stammen zum Teil von Patrice Grisolet, der zuletzt beim »Killer-trifft-kleines-Mädchen-und-beschützt-es«-Streifen »Leon« mitgemischt hat.

Das fertige Heart of Darkness soll im Oktober von Virgin veröffentlicht werden. **(la)**



Die Entstehung eines Screens, vom ersten Scribble bis zum fertigen Ergebnis

DARKNESS-FACTS

Genre:	**Action-Adventure**
Hersteller:	**Virgin**
Programmierfirma:	**Amazing Studio**
Erscheinungstermin:	**voraussichtlich Oktober 1995**
Ca.-Preis:	**DM 130,-**
Deutsche Version:	**zeitgleich mit der englischen; auch die Sprachausgabe wird übersetzt**
Fazit:	**Edel aufgemachter Mix aus Jump-and-Run und Action-Adventure; erscheint nur auf CD-ROM**

AKTUELLE MELDUNGEN

DAS NÄCHSTE JAHRTAUSEND?



Die neue Matrox Millennium soll DOS-Spiele, 3D Grafik und Videos beschleunigen

Matrox leitet das nächste Jahrtausend der Grafikkarten frühzeitig ein. Die neue Karte »Matrox Millennium« bietet für 750 Mark das komplette Spektrum moderner Grafiktechnik: Eine schnelle 32-Bit-VGA-Karte (für herkömmliche DOS-Spiele), Windows-Beschleunigung, Video-Funktionen (schnelleres Video for Windows sowie MPEG-Software) und einen 3D-Turbo, der in HiRes mit 65.000 Farben arbeitet und Texture Mapping sowie Gouraud Shading unterstützt. Treiber u.a. für Intel 3DR, RenderWare, Reality Lab und das neue Apple Quickdraw 3D sind in Arbeit, 3D-Spiele sollten die Millennium also sofort direkt unterstützen.

Die Matrox Millennium läuft mit einer neuen RAM-Technologie, den sogenannten Window-RAMs, die wesentlich schneller arbeiten sollen als die bisherige DRAM- und VRAM-Technologie. Wenn alles klappt, trifft ein Testmuster dieser ersten VGA-3D-Video-Karte rechtzeitig für einen Test in der nächsten Ausgabe ein.

GEZEITEN DER DUNKELHEIT

Blizzard Entertainment will bis zum diesjährigen Weihnachtsfest den Nachfolger des erfolgreichen Echtzeit-Strategiespiels »Warcraft« fertigstellen. »Tides of Darkness« führt den Krieg zwischen Menschen und Orks weiter; der Spieler wird wieder beide Seiten übernehmen oder gegen einen menschlichen Gegner antreten können.

Nachdem die Orks die Menschen übers Große Meer getrieben haben, setzen die aggressiven Grünhäuter in hastig zusammengezimmerten Schiffen nach, um ihnen endgültig den garaus zu machen. Das Spiel wird voraussichtlich 24 normale und zwölf Experten-Szenarios enthalten; die Computergegner sollen merklich intelligenter werden. Gekämpft wird nun auch zur See und in der Luft, mit zahlreichen neuen Einheiten wie z.B. Drachen, Greifen, Zeppelinen und Kriegsschiffen. Tides of Darkness wird Super-VGA-Grafiken bieten sowie einen Editor für Szenarios, Karten und Kampfeinheiten enthalten.

DER APOGEE-FLIEGER

Spätestens seit »Descent« sind die Grenzen zwischen Shareware und Demo-Version verwischt. Vollversionen von »Shareware« kann man im Laden kaufen, Demo-Versionen von »professionellen« Computerspielen werden hingegen immer häufiger und immer größer. Mit der neuen Firma »3D Realms« setzt sich Shareware-Intimus Apogee genau zwischen die beiden Stühle. »Terminal Velocity«, ein Flug- und Weltraum-Simulator, erscheint als Vollpreisprodukt auf CD-ROM und Diskette. Gleichzeitig gibt es eine Version mit etwa einem Drittel des Spiels als »Shareware«, sprich voll spielbare Demo.



Das dürfen Sie demnächst als Shareware spielen: Terminal Velocity verspricht, eine rasante Flugsimulation zu werden.

In Terminal Velocity steuern Sie einen Raumgleiter über die Oberflächen und durch die Tunnel von neun verschiedenen Planeten mit 27 Levels. Zu den technischen Daten zählen unter anderem Super-VGA-Support, Acht-Spieler-Netzwerk-Modus (bzw. zwei per Modem/Nullmodem) sowie megabyteweise Zwischensequenzen und Intros in der CD-Variante. In Mailboxen dürfte es am 10. Mai weltweit heiß hergehen, da zu diesem Termin die Shareware-Version des Spiels freigegeben werden soll.

MEHR SPAß MIT 6

»Daddeln« wie in der Spielhalle: Phase 9 hat mit dem »Phantom 2« das erste PC-Gamepad mit sechs Buttons im Angebot. Bislang wird es zwar nur von »Super Street Fighter II Turbo« unterstützt (für jedes Bewegungsmanöver gibt's einen eigenen Button), doch weitere Spiele sollen bald folgen. Das Phantom 2 arbeitet auch mit allen Spielen zusammen, die nur zwei oder vier Feuerköpfe benötigen. Den Vertrieb in Deutschland übernimmt die Firma Allsop, der Preis beträgt rund 50 Mark.

4 X 3D

Ohne 3D-Grafik geht bei Gremlins neuen Produkten nichts mehr: »Actua Soccer« verspricht flotte Kameraschwenks durch echt wirkende Fußballstadien. »Normality Inc.« wird als skurriles Adventure beschrieben, in dem man mit mehreren Charakteren durch eine große 3D-Landschaft laufen kann. »Realm

KURZ & BÜNDIG

+++ Für 5 Millionen US-Dollar hat sich Escom die Rechte an der Commodore-Gruppe gesichert. Es ist u.a. geplant, den eigentlich schon verstorbenen C 64 wieder aufleben zu lassen – als Billigprodukt für Osteuropa.

+++ Die von Regisseur James Cameron mitgegründete Firma Digital Domain will bis Weihnachten '96 drei Computerspiele veröffentlichen. Die Spiele sollen von den High-End-Grafikcomputern der Firma profitieren, auf denen normalerweise Special Effects für Kinofilme produziert werden.

+++ Mit »Mr. Playback« ist in den USA der erste interaktive Kinofilm angelaufen. In speziell ausgestatteten Kinos wählen die Besucher alle ein bis zwei Minuten zwischen zwei oder drei Möglichkeiten, wie die Handlung weitergehen soll. Da der Film nur maximal 25 Minuten dauert, sind die Eintrittskarten für zwei Vorstellungen gültig. Besucherrekorde hat der Superhelden-Kurzkrimi bislang allerdings nicht erzielt.

+++ Novell und Bertelsmann-Tochter BMG haben eine langfristige Partnerschaft vereinbart. Zusammen will man künftig für die Märkte Europa, Ostasien und Lateinamerika Anwendersoftware entwickeln, vermarkten und vertreiben.

+++ Interplay hat eine neue Abteilung namens »VR Sports« mit über 25 Programmierern ins Leben gerufen. Die ersten Veröffentlichungen sind im Herbst diesen Jahres für Sega Saturn und Sony Playstation geplant.

+++ Philips Media will in Kürze PC-Umsetzungen mehrerer CD-i-Titel veröffentlichen: »Chaos-Control«, »Mystic Midway« und dessen Nachfolger »Phantom Express«. Außerdem soll »FX Fighter«, ein Arcadespiel für PCs, »neue Maßstäbe auf dem Spielemarkt setzen«.

+++ Sierra wird zusammen mit Gentry Lee, Co-Autor der Nachfolgebände zu Arthur C. Clarkes »Rendevouz with Rama«, mehrere Multimedia-Spiele produzieren. Lee soll nicht nur Umsetzungen der Rama-Bände in Angriff nehmen, sondern auch den Nachfolger der Strategie-Enttäuschung »Outpost«.

+++ Von Creative Labs gibt es in Kürze den Wave Blaster 2, die mit dem EMU8000-Chip der Sound Blaster AWE32 ausgestattet ist. Im 2 MByte großen ROM-Speicher des Aufsatzes stecken 128 Instrumente und Geräuscheffekte sowie rund 400 Percussion-Sounds.

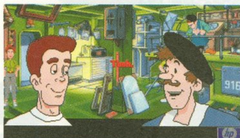


Gremlins neues Rennspiel »Fatal Racing«

of the Haunting« soll dreidimensionale Grafik mit Rollenspielelementen und typischer Doom-Action verknüpfen. Das Arcade-Rennspiel »Fatal Racing« erinnert an das Playstation-Modul »Ridge Racer«. Angeblich wird es 64 verschiedene Wagen und acht Rennkurse bieten und vor allem in Sachen Geschwindigkeit neue PC-Maßstäbe setzen. Alle vier Produkte sollen nicht vor Jahresende erscheinen.

FLACHBETT-WERBESPIEL

Hewlett Packard möchte mit dem Grafikadventure »Jeff Jet« für sich werben. Bei dem Werbespiel von Promotion Software dreht sich alles um ein junges Pärchen, das durch einen Flachbett-Scanner ins Innere eines Computers gesaugt wird (also Vorsicht bei Ihrem nächsten Scan-Vorgang!). Im Computer schlurfen die



Gespräche werden bei Jeff Jet im üblichen Multiple-Choice-Verfahren geführt

beiden durch alle möglichen Stationen, wie z.B. die Festplatte oder den Prozessor. Später geht es per Modem zu verschiedenen Schauplätzen, u.a. wird ein Space Shuttle besucht. Die Steuerung erfolgt komfortabel per Maus, bei Dialogen werden die Konterfeis der Gesprächspartner über die jeweilige Raumgrafik geblendet. Erhältlich ist das Werbespiel für 10 Mark bei vielen Hewlett-Packard-Fachhändlern.

BOMBASTKLANG FÜR PCS

Der rennomierte Audio-Spezialist Bose bietet in seiner Produktpalette auch PC-Lautsprechersysteme an. Das »Acoustimass«-System besteht aus zwei kleinen Boxen (7,9 x 7,9 x 12,1 cm) und einer Verstärker-/Baßwiedergabe-Einheit, die laut Herstellerangabe an beliebiger Stelle im Raum plaziert werden kann, ohne den Klang zu beeinträchtigen. Die Boxengehäuse sind magnetisch abgeschirmt, so daß sie auch in unmittelbarer Nähe zum Bildschirm keine Störungen verursachen sollen.

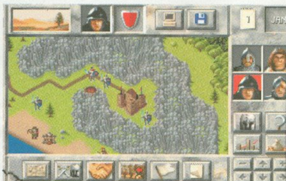


Der Verstärker des Acoustimass-Lautsprechersystems (hinten zu sehen) enthält eine Baßwiedergabe-Einheit

Die Lautsprecher der »MediaMate«-Serie sind laut Bose speziell für das Hören im Nahbereich konzipiert, so daß sie auf kurze Distanz gute Klangqualität und Baßwiedergabe bieten. Da die Boxen zwei getrennte Eingänge besitzen, können gleichzeitig eine Soundkarte und das Audiokabel des CD-ROM-Laufwerks angeschlossen werden.

TAKTISCHE KREUZZÜGE

Von Greenwood kommt in Bälde ein Strategiespiel, das sich an den bekannten »Battle-Isle«-Look anlehnt: »Crusade« wird vor einem mittelalterlichen Hintergrund spielen und zahlreiche Blue-Screen-Videoszenen enthalten. 14 Truppeneinheiten und Terrainarten sowie sieben verschiedene Gebäudetypen sollen zusammen mit einem einstellbaren Schwierigkeitsgrad für Abwechslung sorgen. Tag- und Nachtwechsel sind nach Herstellerangabe ebenso enthalten wie Jahrezeiten, Versorgungstransporte und Zufallsereignisse. Auch ein Editor sowie eine Nullmodemoption werden angeblich eingebaut, wobei Bündnisse und Nichtangriffspakte möglich sein sollen.



Die Spielfelder von Crusade sind im gewohnten Hexagon-Format aufgebaut

AUF DIE MÜTZE

Die netten Leute von Romware greifen tief in die Goodie-Kiste: Der Erfolg des schmissigen Roboter-Prügelspiels »One must fall 2097« animiert zu einer Verlosung. 1. Preis ist ein Epic-Megagames-Spielepaket mit den Vollversionen von »One must fall«, »Epic Pinball« und



»Jazz Jackrabbit«; abgerundet von der formschönen One must fall-Baseballkappe. Als 2. – 20. Preis winkt die überaus tröstliche Kombination »One must fall-Vollversion + passende Mütze«. Um bei der Vergabe jener schönen Dinge dabei zu sein, schreiben Sie bitte eine Postkarte an folgende Adresse: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Kennwort »One must fall«, Gruberstr. 46a, 85586 Poing. Einsendeschluß ist am 15. Juni 1995; der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Die Playtoons-Serie dreht bis September eine Warteschleife

PLAYTOONS MÜSSEN NACHSITZEN

Die Veröffentlichung der Edutainment-Serie »Playtoons« (siehe Test in PC Player 5/95) wurde überraschend auf September verschoben. Sierras Marketing-Abteilung hat kurzerhand entschieden, daß die ersten drei Titel der Serie zeitgleich mit Coktel Visons »ADI«-Reihe sowie dem Schulbeginn nach den englischen Sommerferien erscheinen sollen. Solange wird nun eben nachgesessen.

ABSCHIED VON MS-DOS?

Rechtzeitig zum Redaktionsschluß erreichte uns der erste Trendbericht von der »Game Developers Conference«, einem dreitägigen Kongress speziell für Programmierer.

Star der Veranstaltung war unerwarteterweise Win-

dows 95. Microsoft verteilte die Beta-Version des »Game Software Developers Toolkit«, welches Routinen für ultraschnelle Grafik, mehrstimmigen Digitalsound, Netzwerkspiele und Joystick/Maus/Tastatur-Input enthält. Mit den Routinen müssen Spieler nur ein einziges Mal Grafik, Sound, Netzwerk und Joystick einstellen; alle Win95-Spiele greifen dann auf diese Treiber zurück.

Zwischen August und Weihnachten wird schon eine Reihe von Spielen erscheinen: Accolades »Super Bubsy«, die Umsetzung eines rasanten Sega- und Nintendo-Moduls, ist angeblich schon fertig und wartet nur noch auf die Auslieferung von Windows 95. Papyrus zeigte eine Win95-Version von »Indy Car Racing«, die dank einer 3D-Beschleuniger-Karte in HiRes-Truecolor wesentlich schneller ist als die alte VGA-Version. Spectrum Holobyte überraschte mit der Ankündigung, »Falcon 4« ausschließlich für Win95 zu programmieren; bei Activision hieß es gar, alle neuen Spiele (bis auf »Mech Warrior 2«) würden nur noch für Microsofts neues Betriebssystem geschrieben, darunter »Super Pitfall« und die Fortsetzung von »Planetfall«. Weitere Software-Firmen auf dem Windows-Zug: Acclaim, Microprose, Mindscape und Viacom New Media. Microsoft selber wird gleichzeitig mit Windows 95 eine Flipper-Simulation ausliefern.

Aber auch passende Hardware für die neuen Spielestandards gab es zu sehen: S3 zeigte einen Prototypen des S3D-Grafikchips, der für Spiele in 2D und 3D optimiert wurde; Yamaha hatte ebenfalls eine Grafikkarte im Gepäck, die 3D-Spiele um ein vielfaches beschleunigen wird. Alliance, ATI, Cirrus Logic und Matrox werden die neuen Win95-Funktionen gleichfalls unterstützen. Im Soundkarten-Lager zeigte Creative Labs erweiterte Treiber für seine AWE-32-Serie, die 3D-Soundeffekte ohne Zusatzhardware erzeugen. Damit die 3D-Spiele auch ohne neue Karte schnell bleiben, hat Microsoft für den Sommer die 32-Bit-Version von »Reality Lab« angekündigt. Reality Lab ist für 3D-Grafik in etwa das, was ein VESA-Treiber für Super VGA darstellt: Wenn ein Programmierer damit seine Software schreibt, läuft sie auf normalen VGA-Karten, aber auch auf den neuen 3D-Karten (dort aber wesentlich schneller und besser). **(la/bs)**

NEUE CD-ROM-PRODUKTE

Multimedia IQ Test: Virtual Entertainment bringt einen Intelligenztest für Windows und Macintosh heraus, der auf dem amerikanischen AGCT (Army General Classification Test) beruht.

Puzzle Power: Mit diesem Titel von Centron Software soll sich jedermann eigene Puzzles generieren können, komplett mit Bildern, Geräuscheffekten und Videoschnipseln. Sechs verschiedene Arten von Rätseln stehen zur Wahl.

The Beatles: In seiner »Stationen«-Reihe hat der tewi Verlag eine Monographie über die berühmten Pilzköpfe veröffentlicht. Fast 2000 Bildschirmseiten Text, 400 Bilder sowie 50 Minuten Ton- und Filmdokumente sollen enthalten sein.

Reiseführer Rom: Ebenfalls von tewi stammt eine Multimedia-Reise durch die »Ewige Stadt«. Zu allen Sehenswürdigkeiten gibt es Bilder, außerdem sind Übersichtskarten und ein Sprachführer integriert, der die wichtigsten Wörter und Redewendungen vorliest.

Disasters: Für Multimedia-Gaffer läßt MDI die größten Katastrophen des 20. Jahrhunderts wiederaufleben. Mit Videos, Photos und viel Text widmet sich die CD z.B. dem Erdbeben in San Salvador, der Explosion des Space Shuttles »Challenger« oder einer Hungerkatastrophe in Äthiopien.

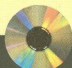
Das große Horoskop: Die Raptor-Vertriebsgesellschaft kümmert sich um Liebhaber von Geburts-, Partnerschafts- und Solarhoroskopen. Neben dem üblichen Zahlenschnickschnack werden die zwölf Tierkreiszeichen vorgestellt.

LESER-TOP 25

Platz	Titel	PC Player-Wertung
1	(1) WING COMMANDER 3 Origin	89 %
2	(2) MAGIC CARPET Bullfrog/Electronic Arts	92 %
3	(4) DESCENT Interplay	90 %
4	(21) DARK FORCES LucasArts	84 %
5	(6) DOOM 2* id Software	83 %
6	(8) TIE-FIGHTER LucasArts	85 %
7	(5) NHL HOCKEY '95 Electronic Arts	90 %
8	(12) LITTLE BIG ADVENTURE Adeline/Electronic Arts	82 %
9	(3) SYSTEM SHOCK Looking Glass/Origin	91 %
10	(10) COLONIZATION Microprose	88 %
11	(18) SIM CITY 2000 Maxis	90 %
12	(7) REBEL ASSAULT LucasArts	86 %
13	(-) PANZER GENERAL SSI	81 %
14	(-) CIVILIZATION Microprose	91 %
15	(17) TRANSPORT TYCOON Microprose	82 %
16	(16) DIE SIEDLER Blue Byte	83 %
17	(9) WARCRAFT-ORCS & HUMANS Blizzard/Interplay	83 %
18	(13) KYRANDIA 3: MALCOLM'S REVENGE Westwood/Virgin	80 %
19	(-) STERNENSCHWEIF Attic	75 %
20	(15) CYBERIA Interplay	79 %
21	(22) BATTLE ISLE 2 Blue Byte	85 %
22	(14) THEME PARK Bullfrog/Electronic Arts	88 %
23	(20) HERETIC id-Software	77 %
24	(-) KING'S QUEST 7 Sierra	76 %
25 (NEU)	NOVASTORM Psygnosis	78 %

* Dieses Spiel wurde mittlerweile in Deutschland indiziert und darf Jugendlichen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden.
Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: März/April 1995.

Verkaufscharts CD-ROM



1	(1) Wing Commander 3 – Heart of the Tiger	Origin
2	(-) Wacky Wheels (Vollversion)	Apogee
3	(-) NBA Live '95	Electronic Arts
4	(-) US Navy Fighters	Electronic Arts
5	(5) King's Quest 7	Sierra
6	(6) Panzer General	SSI
7	(7) Cyberia	Interplay
8	(-) Alone in the Dark 3	Infogrames
9	(4) Descent	Interplay
10	(-) Bioforge	Origin

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: April 1995.

Verkaufscharts Diskette



1	(1) Bundesliga Manager Hattrick	Software 2000
2	(4) Hanse Die Expedition	Ascon
3	(4) König der Löwen / The Lion King	Virgin
4	(5) Panzer General	SSI
5	(3) Aladdin	Virgin
6	(6) Die Siedler	Blue Byte
7	(7) NASCAR Racing	Papyrus/Virgin
8	(9) Descent	Interplay
9	(-) Bund. Manager Hattrick Supporter	Software 2000
10	(-) X-COM Terror from the Deep	Microprose

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: April 1995.

Beste »Nicht-Spiele-Software«

1 (-) Windows 3.11
2 (1) Corel Draw
3 (2) OS/2 Warp
4 (3) Microsoft Word 6.0
5 (4) Norton Commander 4.0



Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: März/April 1995.

Der beste Kunden-Support

1 LucasArts
2 Origin
3 Electronic Arts
4 Microprose
5 Virgin



Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: März/April 1995.

Flop 5: Die größten Enttäuschungen

1 (1) Outpost
2 (2) Bundesliga Manager Hattrick
3 (3) Creature Shock
4 (-) Rise of the Robots
5 (5) Wings of Glory



Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: März/April 1995.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

CHAOS CONTROL

Gnadenlos schnell, explosiv und in Dolby Surround

"Die beim Kampf um Manhattan dargestellten Flugszenen übertreffen fraglos alles, was es bisher auf PC oder CD-i zu sehen gab."

DATA NEWS Hit Februar 95

"Das neueste Infogrames Spektakel "Chaos Control" überzeugt nicht zuletzt durch seine phantastischen Graphiken."

GAMEPRO



Jetzt auf CD-Rom & CD-i



PHILIPS

ESCOM Slimline P 75/90

Sclank und schnell.

ESCOM

intel inside pentium PROCESSOR

STECKBRIEF

PROZESSOR PENTIUM®
75/90 MHz

FESTPLATTE
540/850 MB

ARBEITSSPEICHER
8 MB RAM

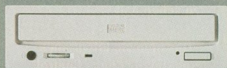
GARANTIE
1 JAHR

Board	Intel mit PCI Bus
Grafikkarte	1 MB DRAM
Tastatur	ESCOM Standard
Monitor	14"/48 kHz, flimmerfrei, 33,5 cm msB, strahlungsarm
Software	ESCOM

Supersoftware incl.: MS DOS 6.22, MS Windows für Workgroups, Corel Draw 4.0, MS Works, MS Scenes Undersea, MS Entertainment Pack 4, Mitsubishi Hotelführer, Micrografx, Scout Wings f. Windows, DataEase, Giant Secu, CompuServe, teilweise CD ROM Laufwerk erforderlich.

MICROSOFT PROFI-PACK 1

WORD · ACCESS · ENCARTA'95

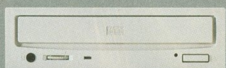


Mit Double Speed CD-ROM **299.-***

Mit Quad Speed CD-ROM **399.-***

MICROSOFT PROFI-PACK 2

EXCEL · ACCESS · ENCARTA'95



Mit Double Speed CD-ROM **299.-***

Mit Quad Speed CD-ROM **399.-***

*Angebot gilt nur in Verbindung mit Neukauf eines ESCOM PC.

75 MHz

KOMPLETTPREIS PENTIUM® PROZESSOR P 75

2598.-

INCL.: 14" Monitor,48 kHz, Tastatur und 540 MB Festplatte
AUFPREIS: 1 Gigabyte Festplatte 249,-

RECHNEREINZELPREIS P75
ohne Monitor

2199.-

AUFPREIS: 1 Gigabyte Festplatte 249,-

90 MHz

KOMPLETTPREIS P90 PENTIUM® PROZESSOR P 90

2898.-

INCL.: 14" Monitor,48 kHz, Tastatur und 850 MB Festplatte
AUFPREIS: 1 Gigabyte Festplatte 149,-

RECHNEREINZELPREIS P90
ohne Monitor

2499.-

AUFPREIS: 1 Gigabyte Festplatte 149,-

Fast alles zum Mitnehmen! Aufgrund erhöhter Nachfrage ist nicht immer alles sofort lieferbar! Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Notebook DX4/100

Für den mobilen User.



REPARATUR-
72 Std.
SERVICE



PC-SHOPPING

Fazit PC Shopping 3/95:
Das Notebook DX4/ 100 überzeugt durch ...ausgesprochen gutes Preis-Leistungsverhältnis...sehr hohe Systemleistung im Daten- und Grafikbereich... zahlreiche Anschlußmöglichkeiten für Peripheriegeräte...

**Teilweise CD ROM Laufwerk erforderlich.

ESCOM Notebooks- die optimale Lösung für den mobilen Anwender

Mit Leichtigkeit immer dabei und zugleich mit zahlreichen Anschlußmöglichkeiten für Peripheriegeräte. Besonders das abgebildete DX4/100 besticht außerdem durch die sehr hohe Systemleistung im Daten- und Grafikbereich. Und auch das gute Preis-Leistungs-Verhältnis spricht für den DX4/100 - siehe auch Fazit PC Shopping 3/95! Ein zusätzliches Argument ist der ESCOM-Service: Reparatur innerhalb von 72 Stunden

STECKBRIEF

PROZESSOR 486 DX4
100 MHz
FESTPLATT
340/520 MB
ARBEITSSPEICHER
4 MB RAM
GARANTIE
1 JAHR

FEATURES

Prozessor	Intel 486®
Taktfrequenz	100 MHz
Speicher	4 MB RAM
Festplatte	Mono = 340 MB Color = 510 MB
Grafikkarte	1 MB DRAM
Schnittst.	seriell u. parallel
Steckplätze	PCMCIA 2 x Typ II oder 1 x Typ III
Display	9,5" (24,13 cm) Mono, DSTN Col., TFT Color
Garantie	1 Jahr
Software	ESCOM Supersoftware incl.: MS DOS 6.22, MS Windows für Workgr., Corel Draw 4.0, Mitsubishi Hotelführer, Micrografx, Scout Wings f. Windows, DataEase, Giant Secu, CompuServe**

Dockingstation für DX 4

Preis-sturz

passende Lösung für die Arbeit zu Hause, mit allen erforderlichen Anschlüssen

499.-*

NOTEBOOK DX4/100 MHz
mit 9,5" Monochrom Display

2499.-

und 340 MB Festplatte

NOTEBOOK DX4/100 MHz
mit 9,5" DSTN Color Display

3699.-

und 510 MB Festplatte

NOTEBOOK DX4/100 MHz
mit 9,5" TFT Color Display

4999.-

und 510 MB Festplatte

PCMCIA Ethernet Adapter

Preis-sturz



249.-*

TEXAS INSTRUMENTS PCMCIA FaxModem 14.4



neu

max. 14.400 bps Datenübertragung, postzugelassen, incl. Delrina Fax- und Modemsoftware

Preistip

279.-*

ESCOM Notebooktaschen



Notebooktasche 1 — 49.-*
Comfort Case — 149.-*
Notebooktasche 5 — 99.-*

Notebook Zubehör

4 MB RAM für DX2	429,-*
4 MB RAM für DX4	429,-*
16 MB RAM für DX2	1249,-*
16 MB RAM für DX4	1249,-*
Autoadapter für DX2	69,-*
Autoadapter für DX4	179,-*
Batterie für DX2 (auch in Weiß erhältlich)	149,-*
Batterie für DX4	179,-

***Aufpreis zum Rechner**

Fast alles zum Mitnehmen! Aufgrund erhöhter Nachfrage ist nicht immer alles sofort lieferbar! Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Das Babel

Nicht alle deutschen Versionen von PC-Spielen machen Freude. Schlampige Übersetzungen und verkümmerte Anleitungen vergraulen viele Fans – dann doch lieber der Griff zur Originalversion?

Die Übersetzer haben ein hartes Brot: Kaum übertragbare Wortspiele und Insider-Gags machen deutsche Versionen nicht nur bei den Medien Film und Buch zu einer heiklen Arbeit. In Computerspielen kommen technische Finessen dazu, vor allem seit neben schnöder Text-Übersetzung auch die Synchronisation der Sprachausgabe gefragt ist. Manche Englischkenner schwören auf Originalversionen: witziger, schöner verpackt, schneller zu haben.

Unser Autor Roland Austinat diskutierte die Problematik mit Guido Alt, langjährigem Kenner der Computerspieleszene und PR-Manager bei Softgold. Diese Firma ist unter anderem für deutsche Versionen der Titel von LucasArts, Looking Glass, Novalogic, New World Computing, Gremlin und Time Warner Interactive verantwortlich. Guido ist im wahrsten Sinne des Wortes ein alter Hase in Sachen deutscher Versionen: Er lieh einst dem Anarcho-Langohr Max im Intro der Diskettenversion von »Sam & Max hit the Road« seine Stimme.



Roland Austinat bevorzugt nicht nur Kinofilme im Original, sondern hadert auch mit so mancher deutschen Computerspiele-Version. Seine Argumente für englische Versionen: 100 Prozent Sprachwitz und schnellere Updates.

ROLAND: Guido, woran liegt es, daß die amerikanische Originalversion eines Spiels eher erhältlich ist, als die – dann möglicherweise noch schlecht übersetzte – deutsche Fassung?

GUIDO: Normalerweise bekommen wir bei Softgold parallel zu den Entwicklungsarbeiten in den USA schon die zu übersetzenden Texte. Es kann aber vorkommen, daß ein Spielehersteller zuerst die US-Version komplett fertigstellt und uns diese anschließend zum Übersetzen vorlegt. Dann verkaufen wir bis zum Release der deutschen Fassung erst die amerikanische Version.

ROLAND: Gibt es dabei nicht das Problem, daß sich Übersetzer und Programmautoren auf zwei verschiedenen Kontinenten befinden? Bekommt Ihr schon halbwegs fertige Programme, mit denen getestet werden kann, ob die übersetzten Teile »passen«?

GUIDO: Unsere Übersetzer bekommen immer eine lauffähige Version, sie müssen also nicht »blind« übersetzen. Das ist zum Beispiel bei Rollenspielen wichtig, bei denen oft Sätze aus vorgefertigten Satzteilen zusammengesetzt werden, die natürlich passen müssen. Diese Teile kann man zwar separat grammatikalisch und semantisch korrekt übersetzen. Aber nur, wenn man sie ins Programm einbaut, sieht man auch, ob sie so »funktionieren«.

ROLAND: Wer macht Eure Übersetzungen? Sind das Personen mit abgeschlossenem Germanistikstudium? Aufgrund der Qualität mancher Übersetzungen kommen einem doch gewisse Zweifel...

GUIDO: Die Übersetzungen werden von Leuten gemacht, die über Programmiererfahrung verfügen, gute Englischkenntnisse besitzen und schon einige Jahre Erfahrung mit dem Übersetzen von Computerspielen haben. Die übersetzten Texte werden dann von Germanisten in unserem Lektorat geprüft.

ROLAND: Kommen wir doch mal auf die Qualität eines CD-»Talkies« wie »Day of the Tentacle« zu sprechen. Nach welchen Kriterien werden dabei die Sprecher ausgewählt? Man hat ja manchmal den Eindruck, das liefe nach dem Motto: »Hmm, unser Pförtner hat eine schöne tiefe Stimme, den können wir gut als Erzbösewicht gebrauchen«...

GUIDO: Zu Anfang haben auch schon mal Kollegen von Softgold gesprochen. So geschehen bei »Sam & Max« oder »Day of the Tentacle«. Das brachte uns eine Menge Spaß, hat uns aber auch gezeigt, wie schwer es ist, eine gute Übersetzung hinzubekommen.



Guido Alt ist PR-Manager bei Softgold. Er kümmert sich um deutsche Versionen von Spielen prominenter Hersteller wie z.B. LucasArts, Gremlin oder Novalogic. Guido meint: »Nur 20 Prozent unserer Kunden wollen die Originalfassung haben«.

Heute ist es so, daß wir 3 Mitarbeiter haben, die allein für Casting und Aufnahmen verantwortlich sind. Je nach Umfang des Spiels sind ca. 10 – 15 Synchronsprecher an dem Projekt beteiligt.

Wir achten darauf, daß auch der Klang der deutschen Stimme dem Original nahe kommt und engagieren Profis, die z.B. Erfahrung als Synchronsprecher haben oder sogar selbst Schauspieler sind. Ein kleines Problem dabei ist, daß der überwiegende Teil von denen so etwas noch nie gemacht hat, weshalb eine gewisse Umgewöhnung nötig ist. Improvisieren oder eine andere Einstellung wählen ist bei fertigen Videos und Animationen nicht möglich – wir können die Szenen nun mal nicht länger oder kürzer machen.

ROLAND: Sieht sich eine Spielefirma ein übersetztes Produkt noch mal an? Verstehen die das überhaupt?

GUIDO: Ja, es gibt beispielsweise bei LucasArts in Amerika Mitarbeiter, die fließend Deutsch sprechen können, weil sie entweder hier studiert oder deutsche Eltern haben. Die checken das ganze dann nochmal durch.

ROLAND: Eine so sorgfältige Vorgehensweise ist sicher auch ein großer Kostenpunkt, der den Preis für das Spiel in die Höhe treibt. Kannst Du uns sagen, in welchem Rahmen sich die Kosten für eine Synchronisation mittlerweile befinden?

GUIDO: Mit dem Geld könnte man fast schon ein paar Folgen einer TV-Serie synchronisieren. Im Moment geht etwa die Hälfte der Kosten in die Synchronisation, der Rest wird für »herkömmliche« Dinge wie Programmieren oder Materialkosten benötigt.

ROLAND: Materialkosten? Wenn ich da an manche deutsche Anleitungen denke, die auf ein paar Recycling-Lappen gedruckt wurde, während die amerikanischen Brüder auf feinem weißen Hochglanzpapier daherkommen...

GUIDO: Das war auch so eine Geschichte. Das Recyclingpapier war zwar umweltfreundlicher, aber am Ende sogar teurer als besagtes Hochglanzpapier.

ROLAND: Warum habt Ihr dann überhaupt dieses Papier genommen?

GUIDO: Wir haben das Recyclingpapier aus Umweltschutzgründen verwendet. Jeder redet zwar davon, aber wir wollten mit gutem Beispiel vorangehen. Es gab damals noch kein chlorfrei gebleichtes, rein weißes Papier. Als das auf den Markt kam, sind wir umgestiegen.

ROLAND: Mit den CDs anstelle von Disketten dürften die Herstellungskosten erneut gesunken sein, oder?

Syndrom?

GUIDO: Man muß berücksichtigen, daß hier in Deutschland generell höhere Lohn- und Produktionskosten als in den USA existieren. Außerdem sind doch auch die Preise für Computerspiele schon über einen relativ langen Zeitraum konstant geblieben, sie sinken sogar. »Vollgas« wird z.B. voraussichtlich eine unverbindliche Preisempfehlung von DM 109,95 für die deutsche Version haben.

ROLAND: In amerikanischen Geschäften bekomme ich aber viel origineller gestaltete Spieleverpackungen. Hier haben alle das gleiche, langweilige Schuhkartonformat.

GUIDO: Sicherlich sind viele US-Verpackungen wie z.B. die beiden aufeinandergestellten Dreiecke von »Day of the Tentacle« cooler. In Deutschland haben sich Handel und Hersteller auf dieses »EG-Box«-Format geeinigt, da es sonst Schwierigkeiten geben würde, Schachteln mit exotischem Design in den Regalen der Warenhäuser unterzubringen. Deshalb werden die im »normalen« Karton geliefert. Einen Zwang, diese »EG-Box« zu verwenden, gibt es allerdings nicht.

> **»Materialkosten? Wenn ich da an manche deutsche Anleitungen denke, die auf ein paar Recycling-Lappen gedruckt wurde...«**

ROLAND: Du hast eben »Vollgas« erwähnt. Nur bei der US-Version von »Dark Forces« ist schon eine Demo dieses Spiels mit auf der CD.

GUIDO: Das war unser Fehler, da ist die falsche CD zum Mastering gegangen. Inzwischen ist die Demo aber auf allen neuen »Dark Forces«-CDs drauf. Speziell für Käufer, die noch eine »alte« CD ohne Demo besitzen, haben wir noch mal die Demo auf eine eigenständige CD gebrannt und schicken diese allen registrierten Kunden gerne kostenlos zu – Postkarte genügt!

ROLAND: Na gut, nehmen wir trotzdem mal an, daß mir das alles nicht reichen würde: Ich möchte lieber die Originalverpackung haben, kann auch einigermaßen gut Englisch und lege mir daher ein Spiel, das Ihr vertreibt, als »Grauimport« bei einem Versandhandel zu. Da hat man zwar in Sachen Support bei Euch schlechte Karten, aber dafür gibt's schneller Patches, die wesentliche Programmfehler beseitigen.

GUIDO: Da wirkt es sich als ein Vorteil aus, daß die deutschen Versionen manchmal später erscheinen – die haben oft eine neuere Versionsnummer als die aus den USA. Alle Patches kommen, sobald wir sie haben, in unsere kostenlose Support-Mailbox (erreichbar unter 02131-965222). Außerdem haben wir acht Mitarbeiter im Hotline-Dienst, die für Fragen bereitstehen – auch für den Anrufer, der keine deutsche Version hat. Übrigens kann ein Programm, das Du Dir selbst in den Staaten gekauft hast, von uns für eine Bearbeitungsgebühr von ca. 30 Mark gegen eine deutsche Version eingetauscht werden.

ROLAND: Wohin geht der Trend? Hin zu Spielen à la »System Shock«, bei denen man Dialoge in allen Sprachen auf der CD findet? Das wäre doch eigentlich die beste Lösung.

GUIDO: Ja, aber das funktioniert nur mit Spielen, bei denen relativ geringe Mengen an Dialog aufgenommen werden. Sonst muß das Programm auf mehreren CDs ausgeliefert werden, was natürlich die Kosten wieder hochtreibt.

ROLAND: Klar, zumal auch immer ein Problem darin besteht, daß schon in »Text only«-Spielen deutsche Sätze immer länger als die amerikanischen Originale sind. Von den inhaltlichen Problemen mal ganz abgesehen. Wie übersetzt man landesspezifischen Humor oder Atmosphäre?

GUIDO: Das stimmt schon, es wird immer Witze und Wortspiele geben, die sich nicht 1:1 rüberbringen lassen. Mir fällt z.B. der Film »Die nackte Kanone 2 1/2« ein: Da hingen in einer Bar Bilder von Unglücken und Naturkatastrophen an der Wand. Mittendrin ein Bild von Dan Quayle, dem damaligen Vize-Präsidenten. Das amerikanische Publikum lag vor lachen am Boden, in deutschen Kinos blieb es totenstill. Damit will ich sagen, daß es immer eine Herausforderung sein wird, solche Komik zu übersetzen.

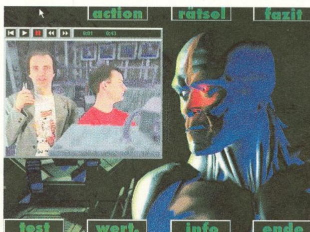
ROLAND: Abschließend eine Frage zur Statistik: Gibt es Informationen darüber, wieviele Kunden bis zur deutschen Fassung warten?

GUIDO: Man kann sagen, daß wir ca. 80 Prozent unserer Programme in Deutsch verkaufen und nur 20 Prozent der Kunden die Originalfassung haben wollen. Die ganze Spieleindustrie entwickelt sich mehr und mehr zum Massenmarkt, das haben auch die meisten Hollywood-Studios erkannt. Originalversionen von Computerspielen werden vermutlich ebenso in die »Fan-Nische« gedrängt werden wie beispielsweise englische Videofilme. **(Roland Austinat/hl)**

Der CD-ROM-Inhalt von »PC Player plus« 6/95

DURCHGESTARTET

Ein komplettes Spiel, ein Dutzend Demos, eine Handvoll Patches und Videos – unsere Monats-CD ist wieder einmal brechend voll.



Treffen Sie den furchterregenden Dr. Ballisto in unserem interaktiven Test zu »Bioforge«

Da hat doch glatt im letzten Monat ein Programmierteam an der falschen Kreuzung »Vollgas« gegeben – aber diesmal haben es LucasArts und Softgold geschafft, uns die Demo ihres »Interaktiven Road-Movies« zur Veröffentlichung zu überlassen. Zwar handelt es sich noch um eine Demo-Version der englischsprachigen Variante (Full Throttle) doch an einer deutschen Synchronisation des Titels wird fleißig gearbeitet.

Wer beim Durchblättern unseres CD-Menüs denkt »Das ist doch schon uralt«, sollte zweimal hinsehen. Die Demos zu »Aufschwung Ost« und »SuperKarts« sind neue Versionen mit wesentlich mehr Features – beim deutschen Wirtschaftskrimi handelt es sich sogar um ein extradickes Demo der CD-ROM-Version, die dieser Tage erscheint. Hersteller Sunflowers beglückt uns zudem mit dem kompletten »Magic of Endoria Light«, einer Einsteigerversion des Zwergen-Strategiespiels, die ansonsten komplett und nicht einfach nur ein Demo-Level ist.

In der CD-ROM-Verkaufsversion bietet Magic of Endoria noch wesentlich mehr Spieloptionen als die hier veröffentlichte Light-Variante.

Prügelfans können jetzt kritisch das Super Nintendo mit dem PC vergleichen: Die Demo-Version von »Super Street Fighter 2 Turbo« bietet rechtzeitig zum Kinofilm eine recht originalgetreue Spielhallen-Umsetzung. Ob's wirklich so gut ist, können Sie anhand der spielbaren, auf zwei Kämpfer beschränkten Demo selber feststellen.

In jedem Fall spielenswert sind auch die anderen Demo-Versionen, zum Beispiel von »Lemmings für Windows«, »Virtua Chess«, »The Last Dynasty« oder »Virtual Pool«. Den genauen Inhalt der CD mit allen Directories finden Sie, wie immer, auf unserem formschönen Bastelkarton in der Heftmitte.


Endlich auf der richtigen Straße: Die Demo zu »Vollgas« (Full Throttle).

Die Rückkehr des Stummfilms

Waren Sie sprachlos, als Sie unsere letzte CD-ROM gesehen haben? Oder besser gesagt: Waren die Videoclips auf PC Player plus 5/95 bei Ihnen stumm? An uns lag's nicht – Ihre Soundkarte braucht nur dringend einen neuen Treiber, damit der Sound korrekt wiedergegeben werden kann. Dummerweise sind solche Treiber für einige Soundblaster-Clones (und auch für die alte Version des Originals) zur Zeit nicht verfügbar. Während wir gemeinsam mit Herstellern von Soundkarten ein optimales Treiberset zusammenstellen, haben wir unsere Videoclips der aktuellen Ausgabe wieder in einem älteren, nicht so schönen Format abgelegt, das aber keinem defekten Soundkarten-Treiber Schwierigkeiten machen sollte. Mehr Infos zu dem Thema finden Sie im Editorial des CD-ROM-Menüs.

Bitte senden Sie uns keine CD zum Umtausch, wenn Sie die Videos auf Ausgabe 5/95 nicht hören können. Es gibt keine andere Version dieser CD; wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihrer Soundkarte, damit dieser einen vernünftigen Windows-Treiber stellt.

CD-ROM-Probleme lösen

Das CD-ROM wurde von uns sorgfältig getestet. Alle Demos haben wir auf mehreren Konfigurationen ausprobiert. Mit den aktuellesten Versionen von fünf Virenscannern wurde das ROM auch komplett auf Viren überprüft. Trotzdem kann der DMV-Verlag keine Haftung für Schäden übernehmen, die aus der Nutzung von Programmen auf dem CD-ROM entstehen. Bitte lesen Sie auch unbedingt die Hilfe-Texte in unserem Menü, die weitere Tips zur Problembeseitigung geben.


Kann das gutgehen? Schnelle 3D-Action unter Windows? Probieren Sie »The Last Dynasty«.

Wenn das CD-ROM defekt ist, also ein Lesefehler es umöglich macht, das CD-ROM zu benutzen, tauschen wir es gerne um. Senden Sie die defekte CD an

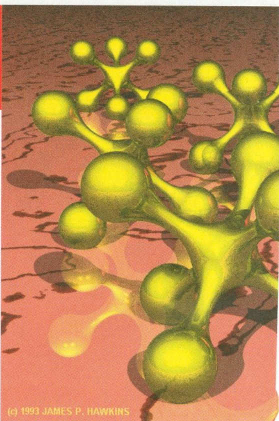
PC Player, CD-Umtausch,
Gruberstr. 46a, 85586 Poing;

in der Regel erhalten Sie innerhalb von einer Woche Ersatz.

Sollte allerdings nur ein einzelnes Programm bei Ihnen nicht funktionieren, können wir Ihnen leider nicht weiterhelfen; für die einzelnen Demos sind die jeweiligen Programmierer verantwortlich – wir haben nur Einfluß auf unsere Eigenproduktionen.

Wenn Sie weitere Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte unter obiger Adresse schriftlich an die Redaktion oder nutzen Sie unsere neue EMail-Adresse (über Internet und CompuServe erreichbar): »CDROM@pcplayer.mhs.compuserve.com« (bs)

RENDERN ZUM NULLTARIF



Wer auf den 3D-Geschmack gekommen ist, muß keine 8000 Mark für seine erste Software ausgeben. In diesem Bereich gibt es erstaunlich gute Programme ganz umsonst.

Die Bilder auf diesen Seiten reizen: 3D-Grafik wollen Sie selbst machen. Aber ein Blick in den Geldbeutel zeigt, daß über 1000 Mark für »Truespace« oder »3D Studio« nicht drin sind. Glücklicherweise sind Sie nicht der Einzige, dem es so geht. Zahlreiche 3D-Enthusiasten auf der Welt möchten zum Nulltarif mit Render-Algorithmen experimentieren.

Weil das Thema so interessant ist, gibt es stapelweise Software zum »Nulltarif« oder als preiswerte Shareware. Handelt es sich um »Freeware«, können Sie die Programme frei kopieren und beliebig benutzen. Allerdings behält der Autor das Copyright – Sie dürfen also selbst kein Geld mit den Programmen verdienen.

Die Trägheit des Auges

Das bekannteste Programm der Freeware-Szene ist »Persistence of Vision Raytracer«, kurz »POVRay«. Der englische Begriff steht für die Trägheit des Auges. POVRay hat erst einmal gar nichts mit Animation zu tun. Dieses Programm kann lediglich ein einzelnes Bild »ausrechnen« (Fachausdruck: rendern). Sie geben POVRay nur die Beschreibung eines Bildes: »Hier eine Kugel, die ist verspiegelt, der Himmel ist blau, der Fußboden sieht aus wie ein Schachbrett, neben die Kugel noch einen Würfel aus Marmor...«. POVRay malt dann ein Bild, das Ihrer Beschreibung entspricht.

Leider sind Computer aber keine sonderlich phantasiebegabten Wesen, die mit den Worten »Und dort malst du mir ein schönes Haus« etwas anfangen könnten. Sie müssen POVRay (und jedem anderen Raytracer-Programm) haarklein vorkauen, was Sie denn nun auf dem Bildschirm darstellen wollen. Haarklein bedeutet: Im schlimmsten Fall müssen Sie Ihre Szene in Dreiecke zerlegen und jedes einzelne Dreieck mit seinen Koordinaten in eine Textdatei tippen.

POVRay macht Ihnen das Leben etwas einfacher: Einige Standard-Objekte sind schon definiert und auch für Grundstrukturen wie Marmor enthält das Programm bereits Algorithmen, die Sie nur noch mit ein paar Startwerten »füttern« müssen: Welche Farben? Wie turbulent sind die Strukturen? Da POVRay ein reiner Renderer ist, gibt er ihnen beim Zusammenstellen der Szene kaum Hilfen. Sie müssen dem Programm tatsächlich eine Textdatei liefern, die von POVRay gelesen und abgearbeitet wird. Anders ausgedrückt: Sie müssen ein Programm in der POVRay-Sprache schreiben.

Nun ist das bei den einfachen 3D-Experimenten »Spiegelnde Kugel auf Schachbrett« noch durchaus machbar. Wenn Sie allerdings ein digitales Haus bauen wollen, würde das bedeuteten: Das Haus auf Papier zeichnen, in Dreiecke zerlegen, alle Koordinaten ausmessen und dann eintippen. Logisch, daß auch diese lästige Arbeit lieber der Computer machen soll.

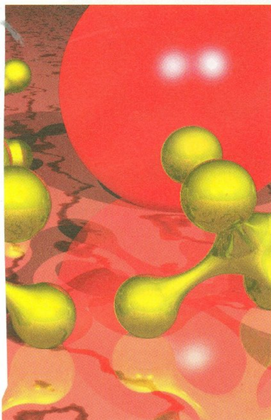
Digitaler Modellbau

Um eine dreidimensionale Szene aufzubauen, verwenden Sie einen »Modeller«. Das ist ein Programm, welches Ihr 3D-Bild nur andeutet, beispielsweise durch Drahtgitter-Grafik. Der Vorteil dieser Andeutung: Sie können das Bild direkt mit der Maus manipulieren. So wird beispielsweise ein Würfel angeklickt und nach links bewegt. Der Modeller rechnet dann beim Speichern des Bildes alle Dreiecke und Koordinaten für POVRay (oder einen anderen Raytracer) aus.



Das soll 3D sein? Freeware Raytracer wie »POVRay« verstehen leider nur Zahlen und Programmcode und haben keinen 3D-Editor

Der »Midnight Modeller« ist ähnlich zu bedienen wie 3D-Studio und erzeugt Dateien, die von »POVRay« dann gerendert werden können



Entnommen aus »PC Graphik für Insider«, SAMS/Markt & Technik

Um solche Bilder zu berechnen, müssen Sie keine teure Software kaufen, denn die benötigten Programme sind Freeware

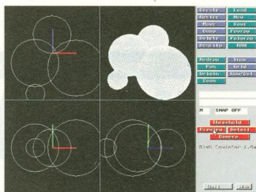
Ein guter Modeller kennt auch viele arbeitsverkürzende Tricks, um eigene Objekte herzustellen. Würfel, Kugeln und andere geometrische Objekte sind meistens vordefiniert und können per Menü in die Szene eingebaut werden. Bessere Modeller kennen Rotationsobjekte. Stellen Sie sich eine Flasche vor: Wenn Sie diese aus Dreiecken zusammenbauen müßten, wären Sie wahrscheinlich Tage beschäftigt. In einem Modeller zeichnen Sie jedoch lediglich einen Querschnitt der Flasche und rotieren diesen einmal um den Mittelpunkt. Das dadurch entstehende Dreiecksgeflecht wird für Sie in Sekunden ausgerechnet.

Für POVRay gibt es natürlich einen hervorragenden Modeller als Freeware. Der »Midnight Modeller« kann auch komplexe Objekte zusammenstellen und bietet eine ähnliche Bedienung wie das »3D Studio«. Neben den besprochenen Rotationsobjekten erzeugt der Midnight Modeller auch kurvige Flächen und Kegelobjekte. Sie können Ihre 3D-Szene aus mehreren Blickwinkeln gleichzeitig sehen und mit einer schattierten Grob-Ansicht die Kamera direkt positionieren.

Die Grafik mit dem Blob

Da die Autoren solcher Freeware-3D-Programme gerne experimentieren, findet man in POVRay und Co einige Dinge, an die sich professionelle Programme selten herantrauen. Bekanntestes Feature in POVRay sind die »Blobs«. Das sind mathematisch skurrile Objekte, die entstehen, wenn man Kugeln nicht als Kugeln, sondern als Felder betrachtet, die sich gegenseitig anziehen und verzerren können. So entsteht zwischen zwei Blob-Kugeln beispielsweise ein geschwungener »Tunnel«, der beide verbindet. Da Blobs keinerlei scharfe Kanten haben, eignen sie sich zur Modellierung organisch aussehender Objekte.

Ein normaler Modeller kann mit Blobs allerdings nicht viel anfangen; sie lassen sich nicht vernünftig durch Dreiecke wiedergeben, da das ihrer kompletten Kurvigkeit widerspräche. Zwar ließe sich ein Programmteil für Blobs in einen Modeller einbauen, doch in der Welt von POVRay gibt es einen speziellen »Blob Sculptor«, der ebenfalls umsonst zu haben ist. Dieser kann wiederum mit Dreiecken nichts anfangen. Im Blob Sculptor legen Sie Kugeln an und weisen diesen »Stärken« zu, mit denen sie gegenseitig aneinander ziehen. Eine Preview-Funktion deutet an, wie das fertige Bild in etwa aussehen könnte. Um sich aber den vollen Effekt anzusehen, brauchen Sie weiterhin den Raytracer.



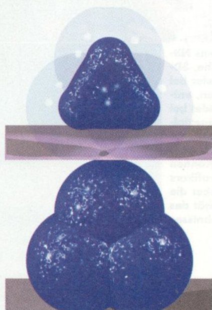
Der »Blob Sculptor« hilft Ihnen, Kugeln so zu arrangieren, daß die gewünschten Blob-Objekte in POVRay erscheinen

Handwerkszeug der 3D-Grafik

Was ist die wichtigste Hardware, wenn Sie sich eingehend mit POVRay und anderen Freeware-3D-Tools beschäftigen wollen? Die Maus? Der Monitor? Die Grafikkarte? Dreimal falsch geraten: Sie brauchen unbedingt ein Modem. Die Macher der 3D-Programme sind quer durch die Welt verteilt und stellen ihre neueste Software per Internet und CompuServe zur Verfügung. Hier finden Sie auch genügend Gleichgesinnte, die Ihnen bei Problemen helfen und bei guten Ergebnissen anerkennend auf die Schulter klopfen. Vom einfachen 3D-Hobbyisten bis zum Hardcore-Programmierer, der über stochaistischen Radiosity-Algorithmen brütet, finden Sie online das komplette Spektrum der Render-Interessierten.

In CompuServe ist das »Graphics Developers Forum« (GO GRAPHDEV) der offizielle Treffpunkt unter anderem für POVRay-Programmierer. Hier können Sie auch die neuesten Versionen und Utilities sowie fertige Bilder oder Szenen zum Selberrendern aufstöbern. Im Internet besuchen Sie am besten die Newsgroups der »comp.graphics« Hierarchie. Auf dem World Wide Web findet man eine ganze Bücherei voller Infos bei »http://www.cm.cf.ac.uk/Ray.Tracing/«.

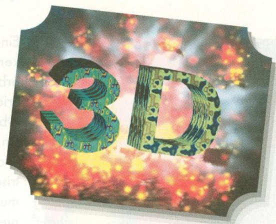
Wenn Sie allerdings noch Ihre ersten Gehversuche in 3D machen müssen, sollten Sie vor dem Stürmen dieser Newsgroups ein paar Mark für ein gutes Buch anlegen. Frisch erschienen ist »PC-Grafik für Insider« (SAMS Publishing). Es enthält zwar jede Menge Programmlistings, die man aber durchaus überblättern kann. Der Pluspunkt des Buches ist das beiliegende CD-ROM, welches unter anderem »Polyray« (einen Shareware-Kollegen von POVRay) sowie diverse Beispiele, Modeller und andere Grafikprogramme enthält. Neben 3D geht das Buch auch auf Bildbearbeitung, Stereogramme und Morphing ein, so daß Sie einen fundierten Überblick über grafische Effekte am PC erhalten. **(bs)**



Viele Profi-3D-Programme kennen keine »Blobs«; das sind mathematische Objekte aus Kugeln, die sich gegenseitig verzerren können

3D-Grafik: Die Tricks der Profis

VOLLENDUNG IN

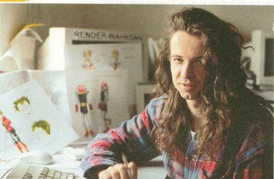


High-End-3D-Grafiken und Animationen sind längst nicht mehr eine Exklusiv-Domäne von millionenschweren Hollywood-Produktionen. Immer mehr Spielehersteller vertrauen auf die Anziehungskraft von realistischen Illusionsgrafiken.



Faszinierte Kinobesucher erinnern sich gerne an die lebensecht wirkenden Dinosaurier in Steven Spielbergs Kassenknüller »Jurassic Park«. Es war für viele unvorstellbar, daß diese Urzeitkreaturen durch bloße Computerberechnungen derartig furchteinflößende Untaten begehen konnten. Diese Technologie wird mit zunehmender Verbreitung auch von immer mehr Computerspiele-Herstellern genutzt, um die virtuellen Welten realistischer und reizvoller zu gestalten.

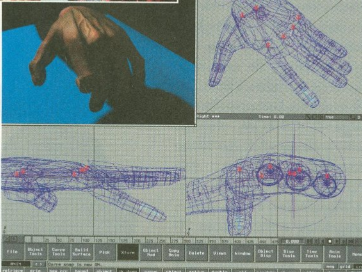
Einige der oft benutzten Schlagwörter in diesem Zusammenhang sind »Silicon Graphics«, »Motion Capture« und »3D Studio«. Spielefirmen greifen im Moment zu zwei Lösungen, wenn Sie 3D-Effekte herstellen wollen. Die High-End-Version ist eine Silicon Graphics-Workstation (»SGI«) mit der »Power Animator«-Software der kanadischen Firma Alias. Bei Bedarf rüstet man ein entsprechendes Motion-Capture System nach, mit dem sich natürliche Bewegungen aufnehmen lassen. Finanzgewaltige Spielehersteller wie Origin produzierten unter anderem ihr neues Action-Adventure »Bioforge« mit derartiger Ausrüstung. Doch auch kleine Firmen wie Xatrix, die sich für die »Cyberia«-Grafiken extra eine große Onyx-Workstation ausliehen, zählen zum wachsenden Anwenderkreis. Der eine oder andere PC-Spieler wird das spektakuläre »Donkey Kong Country« für das Super Nintendo kennen, dessen Grafiken komplett auf 40 leistungsfähigen SGI-Workstations erstellt und berechnet wurden.



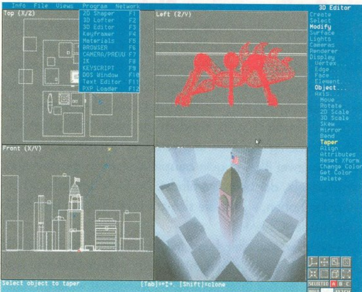
Für Jens Nitsche, 3D-Modeler bei Neon, entscheidet bei allen Spezialeffekten in erster Linie das Können des Grafikers über die Qualität des Ergebnisses

Render-Wahnsinn

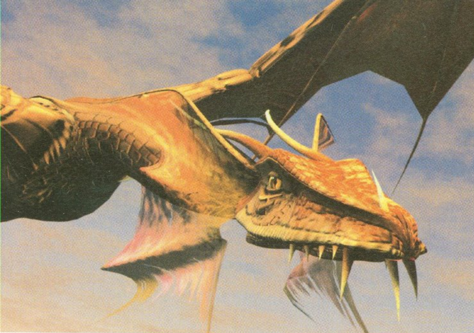
Die andere Möglichkeit basiert auf dem bewährten PC und benutzt Autodesks Grafikpaket »3D Studio«, meistens noch mit eingeklinkten Zusatzpaketen für Spezialeffekte. Im Moment herrscht so etwas wie ein Glaubenskrieg zwischen den verschiedenen Anwendern. 3D-Studio-Anhänger wie Amazing Studio, die nach drei langen Render-Jahren gerade das spektakuläre »Heart of Darkness« vollenden, werden mit einem mitleidigen Lächeln von SGI-Anwendern bedacht, die komplexe 3D-Szenen aus dem Handgelenk in Echtzeit berechnen. Beliebte Gegenargumente aber sind, daß SGI-Equipment und Software im Vergleich mindestens um das zehnfache teurer sind und man die damit erzielbare Qualität heutzutage noch gar nicht sichtbar in PC-Spiele übertragen kann. Außerdem ist es sehr schwer, einen eingefleischten 3D-Studio-Freak, der alle Tricks kennt, von seiner Lieblingssoftware loszueisen.



Bei dieser virtuellen Hand in einer SGI sind auch die innenliegenden Knochen definiert. Man kann mit der Maus die Finger in Echtzeit bewegen und sieht, wie sich die Muskeln anspannen.



3D-Studio ist das Lieblingspaket vieler Profis. Durch den speziellen Netzwerkmodus können beliebig viele PCs im Slave-Modus ihre Rechenpower für komplexe Renderoperationen zur Verfügung stellen.

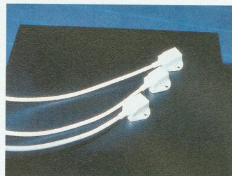


Derartig komplexe Charaktere wie dieser Drache entstehen fast immer auf Silicon Graphics-Workstations

Für Jens Nitsche, 3D-Modeler bei der Darmstädter Softwarefirma Neon, ist das unverständlich: »Der Computer ist für mich ein reines Werkzeug und selbst eine SGI liefert nur dann optimale Ergebnisse, wenn der Mensch eine genaue Ahnung von dem hat, was er damit erzielen will. Was also letztendlich bei allem Technikwahn zählt, ist die Vorstellungskraft und das Geschick des Grafikers. Ich selbst fühle mich mit der Alias-Software recht wohl, könnte mir aber auch vorstellen, mit 3D-Studio zu arbeiten.«

Gestenfänger

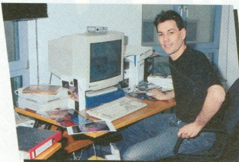
Effekte, die für Industrie-Illustrationen wichtig sind, wie etwa spezielle Glanzlichter oder genaueste Farbverläufe, zählen im Spielebereich nicht soviel. Hier kommt es eher auf schnelle Ergebnisse und gute Animationen an. Um letztere zu erzielen, greifen immer mehr Profis zu einem sogenannten »Motion Capture«-(»Bewegungsaufnahme«)-System. Dabei wird ein menschlicher Akteur mit mehreren Sensoren verkabelt, deren genaue Position vom Computer eingelesen wird – sei es optisch oder elektromagnetisch. Typischerweise wählt man hierzu markante Punkte wie etwa Handgelenk, Ellenbogen und Schulter. Im Computer existiert ein elektronisches Gegenstück mit identischen Ankerpunkten. Wenn sich der verkabelte Schauspieler bewegt, ahmt die virtuelle Figur jede seiner Gesten nach, wobei die Daten natürlich aufgenommen und abgespeichert werden können. Zusammen mit Oberflächentransformationen entstehen unglaublich realistische Animationen. **(mk)**





Das Motion-Capture-System von Ascension arbeitet mit beliebig vielen elektromagnetischen Sensoren, die Lage- und sogar Drehungsinformationen weitergeben. Ein schwarzer Würfel mit Elektromagneten sorgt für das nötige Magnetfeld.

INSIDER-FACTS



Carsten Aevermann ist Silicon-Graphics-Händler und Geschäftsführer der Form & Vision GmbH. Zu seinen Kunden zählen bekannte Spielefirmen wie Sunflowers, Ascon oder Neon.

PC PLAYER: Wie unterscheiden sich die Standard-Softwarepakete der beiden Plattformen 3D-Studio für PC und Alias Animator für SGI-Maschinen?

CARSTEN AEVERMANN: 3D-Studio basiert auf Polygonen, wodurch die Grafiken meist ein wenig eckig und flach wirken. Natürlich lassen sich alle Effekte, die Alias mehr kann, heutzutage noch nicht hundertprozentig von den Firmen in PC-Spiele einbauen – das ist schwer möglich bei mageren 256 Farben.
Aber viele schauen in die Zukunft und entscheiden sich jetzt für ein System, das sie schon heute perfekt bedienen können, auch wenn es der Markt erst morgen erfordern sollte.

PC PLAYER: Was sind die augenfälligsten Qualitätsunterschiede bei den Ergebnissen?

CARSTEN AEVERMANN: Es gibt ganz klare Unterschiede, die auch ein Laie sehen kann. Das fängt schon beim Modeling an, also beim Erstellen der Geometrien. Es ist für den 3D-Designer mit Alias viel einfacher, er bekommt sofort ein Feedback und kann komplexe Modelle schneller erstellen. Beim nächsten Schritt, dem Rendern gilt: Wir haben auf der SGI viel mehr Halbtöne und viel mehr Kontrolle über den Vorgang, so daß man im allgemeinen schneller auf deutlich bessere Ergebnisse kommt.
Zur Charakteranimation ist zu sagen, daß es für die SGI-Maschinen viele ausgereifte Motion-Capture-Systeme gibt, wie zum Beispiel das »Flock of Birds«-System. Hier hat man eine direkte Schnittstelle zur Alias-Software und kann unglaublich produktiv realistische Animationen erzeugen, die sogar in TV-Produktionen für künstliche Charaktere eingesetzt werden.

PC PLAYER: Wie steht denn die günstigste SGI von der nackten Rechnerleistung im Vergleich zu einem Pentium-90-PC da? Was muß man dafür ausgeben?

CARSTEN AEVERMANN: Wenn wir die kleinste und langsamste Indy mit dem R4600-Chip hernehmen, schätze ich mal, daß sie ungefähr das Doppelte an reiner Prozessorleistung als der PC hat. Doch durch die spezialisierte, aufeinander abgestimmte Hardware arbeitet eine SGI viel effektiver als ein PC. Allein das Bussystem arbeitet etwa zehnmal schneller, von den Geometriebeschleunigern, dem Memory-System und der Grafik ganz zu schweigen.
Einsteigen kann man mit brauchbarer Software etwa bei 40.000 Mark. Eine flottere SGI mit der Alias-Software liegt dann aber schon beim Doppelten.

Meine neue Liebe?

Da ist diese Faszination. Diese Erregung. Dieses Prickeln. Ein unbeschreibliches Gefühl. Das Sie völlig in seinen Bann zieht. Verwandeln Sie Ihren PC in das Erlebnis Ihrer Träume. Mit den Diamond Multimedia Kits. Das QuadSpeed CD-ROM bringt Ihren Puls in Wallung. Der kristallklare Sound umschmeichelt Ihre Ohren. Und dann erst die Software-Titel: Entgleiten Sie in Cyber-Räume; flirten Sie durch ferne Welten; stillen Sie Ihr Verlangen nach Unbekanntem. Verbringen Sie schlaflose Nächte. Aber nicht mit der Installation. Denn Diamonds Multimedia Kits enthalten alles für eine sorgenfreie Beziehung. Mit dem Installations-Video fällt Ihnen das Anmachen leicht. Auch wenn Sie darin noch keine Erfahrung haben. Bereit für ein neues Abenteuer? Mit den Diamond Kits wird Multimedia Ihre neue, große Liebe. Für immer.

- **QuadSpeed CD-ROM Laufwerk (600 kB/s)**
- **Soundkarte**
- **Lautsprecher**
- **Software**
- **Ein Jahr Garantie**



Multimedia Kit 5000
FM Soundkarte, WaveTable erweiterbar
Mehr als 30 Titel für stundenlange Kurzweil: u.a.Rebell Assault, SimCity, StarTrek 25th Anniversery
+ Kopfhöhrer und Mikrofon



Multimedia Kit 500
DIE QuadSpeed-Erweiterung für Ihren PC. Ohne Soundkarte und Titel



Multimedia Kit 2000
2MB WaveTable Soundkarte, 7 aktuelle Titel:
u.a. Magic Carpet, Cyberia-Mission Norway, Dragon Lore, Wing Comander II …



Multimedia Kit 4000D
FM Soundkarte, WaveTable erweiterbar
3 ausgezeichnete Spiele: SimCity, MegaRace, Super Mario's Time Machine

DIAMOND
MULTIMEDIA

Diamond Multimedia Systems, Inc. Europe · Landsberger Str. 408 · 81241 München · Fax 089/580 51 33 · BTX Diamond # · BBS 089/546 00 93

Distributoren:
Actebis – D: 029 21/99-0; A: 02 22/278 82 82-0; CH: 056/72 61 61 · Computer 2000 – D: 089/780 40-808; A: 02 22/488 01-0; CH: 042/659-000
Frank&Walter – D: 05 31/21 18-0 · Ingram – D: 089/608 01-0 · Merisel – D: 081 42/291-0

DIE 3. DIMENSION



Den aktuellen Stand von 3D-Technik bei Flugsimulationen demonstriert »Flight Unlimited«, das mit extensivem Texture Mapping eine sehr realistische Umgebung erzeugt

Künstliche Welten im PC entstehen auf sehr unterschiedliche Art und Weise. Mit welche Methoden werden 3D-Welten für Computerspiele erzeugt?

Wenn man sich in »Descent« durch komplexe Stollen kämpft, mit dem Stealth Fighter auf einem Flugzeugträger landet oder auf dem fliegenden Teppich durch die Wüste düst, ist es live berechnete 3D-Grafik, die diesen Genuß ermöglicht. Wenn hingegen fotorealistische Bilder und Animationen wie in »Lost Eden« oder »Daedalus Encounter« gefragt sind, muß ein CD-ROM her, auf dem die fertigen Clips und Standbilder abgelegt sind. Denn unglücklicherweise steigt der Rechenaufwand mit dem Realitätsgrad der Grafik.

Je besser das Bild aussieht, desto länger dauert in der Regel die Berechnung. Damit ein Spiel nicht zur müden Dia-Show verkommt, müssen Entwickler also eine ständige Balance zwischen einfacher Berechnung und realistischer Darstellung halten.

Vektor-Grafik, Texture Mapping, Gouraud-Shading und Ray-Tracing bezeichnen deswegen nur einige Facetten der 3D-Grafik. Was sich hinter den Schlagworten verbirgt, wo die Unterschiede liegen und wie man selbst fotorealistische Bilder auf den Bildschirm zaubern kann, erfahren Sie auf den folgenden Seiten.



Alles nur getrickst: Dank der eingeschränkten geometrischen Eigenschaften eines Levels in »Heretic« (nur senkrechte Wände, keine komplizierten Kopfbewegungen) können die Programmierer die 3D-Berechnungen so vereinfachen, daß es auch auf einem 386er halbwegs flüssig läuft.

Am Anfang war der Vektor

Wie 3D-Grafik funktioniert, erkennt man am besten in der historischen Entwicklung. Geht man in die Steinzeit der Computer zurück, die vor nicht einmal 10 Jahren endete, erlebt man pure Vektor-Grafik. Ein Vektor ist eine Line, die durch einen Anfangs- und Endpunkt definiert ist. Im dreidimensionalen Raum hat jeder dieser Punkte drei Koordinaten: Wie hoch, wie weit nach hinten und wie weit rechts liegt er beispielsweise in Bezug auf eine Tischplatte. Mit diesen drei Entfernungen sind die X-, Y- und Z-Koordinaten eines Punktes definiert. Hat man zwei Punkte, gibt es nur eine einzige Linie, die genau schnurgerade durch diese beiden Punkte geht – deswegen läßt sich eine Linie mit nur sechs Zahlen, also zwei Dreier-Gruppen, beschreiben.

Möchte man ein komplexeres Objekt (z.B. einen Würfel) definieren, stellt man ihn aus lauter einzelnen Linien zusammen. Ein Würfel hat beispielsweise zwölf Kanten, also genügen zwölf Linien, um ihn zu beschreiben. Die einfachste Methode der 3D-Darstellung ist nun, dieses Vektorgebilde auf dem zweidimensionalen (flachen) Monitor nachzuzeichnen. Stellen Sie sich einfach vor, Sie hätten einen Würfel aus zwölf Drähten. Hängen Sie ihn vor einer Wand auf und strahlen Sie ihn mit einer Lampe an. An der Wand erscheint ein flacher Schatten des Drahtgitters – dies ist unser zweidimensionales Abbild. Dreht sich der Würfel, ändert sich auch der Schatten. Das Berechnungsverfahren, welches diesen Schattenwurf im Computer nachbildet, nennt man deswegen auch Drahtgitter- oder Wireframe-Grafik.

Nach diesem Prinzip arbeiteten die ersten 3D-Spiele, die es noch für simple Heimcomputer wie den C 64 gab. Die Objekte in Programmen wie »Stellar 7« oder »Elite« bestanden nur aus wenigen Linien. Himmel und Boden wurden einfarbig dargestellt und besaßen keine Details. So primitiv dieses Verfahren auch zu sein scheint: Alle weiteren 3D-Methoden

bauen im wesentlichen darauf auf. Auch die teuersten 3D-Programme verzichten nicht auf die Wireframe-Darstellung in der Entwurfsphase (siehe Bilder auf Seite 26), weil sie immer noch am schnellsten ist.

Gouraud und Texture Mapping

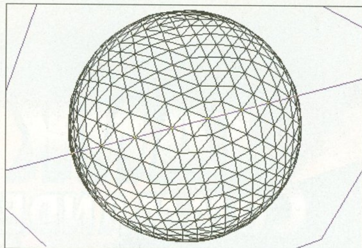
Der nächste Rechenschritt ist, die Flächen zwischen den Linien farbig zu füllen. Was einfach klingt, ist in der Umsetzung ein gigantisches Problem. Denn solange ein Objekt nur aus Linien besteht, weiß das Programm nicht, was das Auge als Fläche wahrnimmt und was nicht. Also mußte sich die Objekt-Beschreibung ändern. Das Drahtgittermodell aus Linien muß einem Modell weichen, in dem echte Flächen vorkommen, die sogenannten Polygone. Genauso wie zwei Punkte eine Linie definieren, wird durch mindestens drei verbundene Linien ein Polygon festgelegt (bei drei Linien ein Dreieck, bei vier Linien ein Viereck, und so weiter). Ein 3D-Programm merkt sich neben den Linien auch noch die Farbe des Polygons. Je nach Winkel des Polygons zu einer Lampe kann man diese Farbe noch aufhellen oder abdunkeln und so schon einen recht realistischen 3D-Effekt erzeugen.

Dem Mathematiker Gouraud verdanken wir das Verfahren, wie Flächen mathematisch korrekt und gleichzeitig effektiv schattiert werden können. Das »Goraud-Shading« erlaubt weiche Schattierungen, die durch Farbübergänge realistischer wirken als das gleichmäßige Einfärben eines Polygons. Shading und Polygone sind eine einfache und effektive Methode, um einigermaßen wirklichkeitsgetreue und schnelle 3D-Grafik zu erhalten. Sie werden deshalb gerne bei Flugsimulationen verwendet.

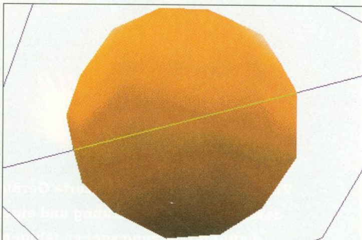
Leider erhält man aber eine Welt wie aus Lego-Bausteinen, weil alle Oberflächen glatt und farbig erscheinen. Die meisten Objekte wirken dadurch irgendwie unecht und zu stark vereinfacht.

Die 3D-Animationen in Spielen wie »Lost Eden« werden nicht live berechnet, sondern als Film vom CD-ROM abgespielt

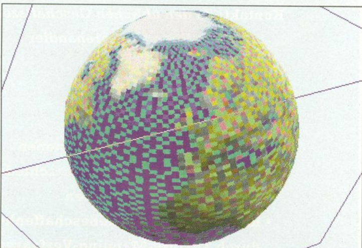
Diesem Problem rückten die Programmierer durch »Texture Mapping« zu Leibe. Die Idee: Statt eine Fläche einfach mit einer Farbe zu füllen, kann man sie mit einer Tapete, der sogenannten »Textur« bekleben. Diese Tapete ist einfach eine weitere Computer-Grafik, die bei der Berechnung in die Fläche eingepaßt wird. In der Praxis sieht das dann so aus: Möchte man einen Holzwürfel erstellen, digitalisiert man einfach ein Stück Holz und klebt das entstandene Bild auf die sechs Würfelflächen. Für den Computer bedeutet dieser Schritt allerdings ein ganzes Stück mehr Rechenarbeit, muß er jetzt doch für jede Fläche nicht nur ein paar Linien, sondern auch ein Foto bearbeiten und umrechnen.



Der erste Schritt in die 3D-Grafik waren Drahtgittermodelle, bei denen nur Linien die Objekte andeuteten



Der nächste Fortschritt waren mit Farbe versehene Flächen. Durch »Goraud-Shading« können schon realistische Licht- und Schatten-Effekte erzeugt werden.



Beim »Texture Mapping« wird ein Objekt wie mit einer Tapete beklebt. Das kann ein 486er noch in Echtzeit berechnen.



Beim Ray-Tracing wird ein photorealistisches Bild berechnet; allerdings braucht hierfür selbst ein Pentium ein paar Minuten

Die Kunst der Selbstbeschränkung

Inzwischen sind die 3D-Berechnungen mit Texturen & Co. derart komplex geworden, daß ein C 64 solche Bilder bestenfalls im Stundentakt errechnen könnte. Auch ein 486er kann ohne Tricks nicht eine komplexe 3D-Welt in Echtzeit berechnen. Deswegen suchen Programmierer laufend nach Abkürzungen, mit denen man Rechenzeit sparen und das menschliche Auge überlisten kann. Ein gutes Beispiel ist »Heretic« von id Software: Das rasend schnelle 3D-Spiel ist in Wirklichkeit gar kein echtes 3D. Wer es sich technisch genauer ansieht, stellt fest, daß Sie sich nur in eine Richtung drehen können (links/rechts). Richtig nach oben gucken ist ebenso unmöglich, wie seinen Kopf schräg zu stellen. Alle Wände in Heretic verlaufen glatt von oben nach unten, sind also genau senkrecht zu Ihrer Blickrichtung. Deswegen ist die Grafik in Heretic schneller als bei einem »echten« 3D-Spiel wie »Descent«, bei dem Sie tatsächlich in alle Richtungen sehen und drehen können.

Fotos aus dem Computer

Ray-Tracing (was übersetzt soviel bedeutet wie »Strahlenverfolgung«) ist eine Methode, um 3D-Grafik so echt wie möglich zu berechnen. Hier verfolgt der Computer den Verlauf jedes Lichtstrahls, der auf dem Bildschirm die Farbe eines Pixel bestimmt.

Stellen Sie sich vor, von Ihrem Auge aus ginge ein Lichtstrahl durch einen Punkt auf dem Monitor in das Bild hinein. Sie folgen dem Lichtstrahl, notieren sich an welchen Objekten er in welchen Farben reflektiert wird, und berechnen so, welche Farbe der Punkt auf dem Bildschirm haben muß. Bei hohen Auflösungen sind das schnell mehrere Millionen von Lichtstrahlen, die mathematisch exakt berechnet werden müssen. Der Lohn der Mühe: Die Ray-Tracing-Bilder sehen sehr realistisch aus. Schatten, Übergänge, Reflexionen und Verzerrungen durch Glas werden perfekt nachgebildet. Pro Bild in VGA-Auflösung sind dabei durchschnittlich 2 Millionen Berechnungen auszuführen, die einen Pentium zwischen zehn Minuten und einer guten Stunde vollständig auslasten. Viel Hauptspeicher beschleunigt die Sache zwar ein bißchen, von Ray-Tracing in Echtzeit sind wir aber noch weit entfernt.

Die lange Berechnungszeit ist auch der Grund, warum fotorealistische Grafik und interaktive Spiele sich noch ausschließen. Wer nicht 200.000 Mark für seine Silicon Graphics Workstation mit Reality Engine ausgeben möchte, sondern maximal 5000 Mark für einen Pentium mit anständiger Grafikkarte, darf (noch) keine Wunder erwarten.

Daß es trotzdem bereits Programme mit realistischer Grafik gibt, liegt an der Off-line-Produktion. Hier werden einzelne Bilder oder ganze Sequenzen in tagelanger Arbeit vorberechnet und nur die fertige Animation auf CD-ROM gespeichert. Der PC spielt den digitalen Film dann nur noch ab. Klassische Beispiele hierfür sind »Lost Eden« oder »7th Guest«: Die Bilder sind zwar alle in einem Ray-Tracing-Programm entstanden, das Spiel selbst hat aber keine 3D-Routinen, sondern spielt nur die Filme ab. **(Gregor Neumann/bs)**

Test: Asymetrix 3DFX

DREI-D IT YOURSELF

Sie brauchen ein 3D-Logo, wollen aber nicht drei Monate lang lernen, mit komplexer Software umzugehen? Asymetrix hat die Lösung!



Die 3D-Vorschau (links) wird in Echtzeit berechnet und gibt schon einen guten Eindruck des fertigen Bildes (rechts)



Rund neun Minuten rechnete ein Pentium am rechten Bild, welches Reflektionen, rauhe Oberflächen, eine Holzsimulation und andere Raytracing-Effekte enthält

Metallene Logos, verspiegelte Kugeln, herumfliegende Textzeilen: Ohne 3D-Effekte wäre kein Fernsehprogramm mehr denkbar. Solche Videos oder Standbilder würden viele von uns gerne in ihren Urlaubsfilm schneiden oder zur Illustration eines Referats verwenden. Doch die entsprechende 3D-Software ist nicht einfach zu bedienen und erfordert das »Eindenken« in die Arbeitsweise des Programms. Aber was würden Sie von einem 3D-Programm halten, dessen Anleitung gerade mal 60 Seiten dick ist, das fast jedermann in einer halben Stunde erlernen kann und dessen Endergebnisse ähnlich gut aussehen wie die von »Profi«-Software?

Asymetrix hat mit »3DFX« den schwierigen Spagat zwischen einfacher Bedienung und tollen Endergebnissen geschafft. Wer schon mit 3D Studio und Co. gearbeitet hat, wird wegen einiger Einschränkungen die Nase rümpfen. Aber für Grafik-Einsteiger bietet 3DFX eine wunderbare Spielwiese, deren Bedienung auch als Vorbereitung für »richtige« Modelling-Software dienen kann.

3DFX arbeitet mit Szenen, in welche Sie Objekte setzen – so als würden Sie Häuser, Eisenbahnschienen und kleine Autos auf eine Platte setzen, um eine Modell-Eisenbahn zu bauen. Anders als bei anderen 3D-Programmen müssen Sie sich um die Objekte wenig Sorgen machen. 3DFX gibt es nur auf einer CD-ROM, die dafür aber über 200 professionell vorgefertigte Objekte enthält. Diese Objekt-Kartei sehen Sie als Katalog am unteren Bildschirmrand. Gefällt Ihnen ein Gegenstand, ziehen Sie ihn einfach mit der Maus in das 3D-Fenster. Mit einigen wenigen Mausklicks verändern Sie noch Größe, Winkel und Position. Wer es simpel liebt, drückt jetzt nur noch den »Snapshot«-Knopf und hat Sekunden bis Minuten später ein ausgerechnetes Bild der imaginären Szene.

Neben 3D-Objekten enthält die Kartei aber auch noch Hintergrundbilder, Lichter, Materialien, Bewegungen und vorgefertigte Szenen. Für all diese Eigenschaften gilt, daß sie ebenfalls einfach mit der Maus in die Szene gezogen werden können; Tastatur-Eingaben sind praktisch nie notwendig. Um beispielsweise eine Marmorbüste in eine Metallbüste zu verwandeln, suchen Sie im Material-Katalog ein Metall aus, schnappen sich dieses mit der Maus und lassen es auf der Marmorbüste fallen – fertig.

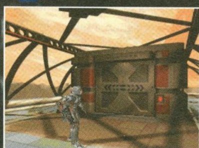
Sehr praktisch bei der Arbeit mit 3DFX ist die eingebaute Echtzeit-Vorschau; schon ab einem DX2-66 können Sie die Objekte in der Szene als solide Grafik bewegen (und nicht nur grobe Quader oder Drahtgitter wie in anderen Programmen). Die Liste der 3D-Features liest sich beeindruckend: Texture Mapping, Bump Mapping, Reflection Mapping, zuschaltbares echtes Raytracing und andere Optionen lassen Profis keine der wichtigen Grundfunktionen vermissen. Erst beim Ausprobieren kommt man auf die Einschränkungen des Programms. Exakte Positionierung ist kaum möglich, da die Kamera »fix« geradeaus schaut. Sie können nur die »Brennweite« des Objektivs ändern, aber Bewegungen oder Drehungen der imaginären Kamera sind nicht erlaubt. Sie dürfen sich noch nicht mal zur groben Positionierung der Elemente die Szene aus einer Vogelperspektive ansehen. Neben den 3D-Objekten aus dem Katalog kann man zwar noch aus Schriften und 2D-Grafiken eigene Objekte bauen sowie Autocad-Zeichnungen importieren, aber in 3DFX selbst gibt es nur wenige Manipulationsmöglichkeiten und keinerlei 3D-Editor. Just das sind aber die Programmteile, die normalerweise viel Verständnis des Benutzers erfordern, so daß es für die angesprochene Zielgruppe kein Drama ist, auf einen Modeller verzichten zu müssen.

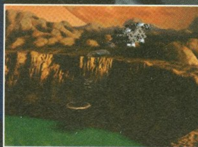
Wenn Sie nur mal in 3D schnuppern wollen oder ganz klare Vorgaben wie »fliegende Logos« haben, können Sie mit 3DFX am schnellsten zu professionell aussehenden Ergebnissen gelangen. Wenn Sie aber größere Projekte haben (Spielegrafik oder gar einen Kurzfilm mit eigenen Objekten) ist 3DFX eine Nummer zu klein für Sie. (bs)

3DFX

Hersteller:	**Asymetrix**
Preis:	**ca. 400 Mark**
Voraussetzungen:	**486-DX2, 8 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, Windows 3.1**

DER URSPR NEUEN LLE

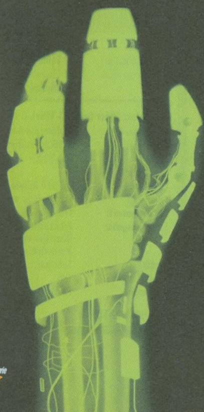



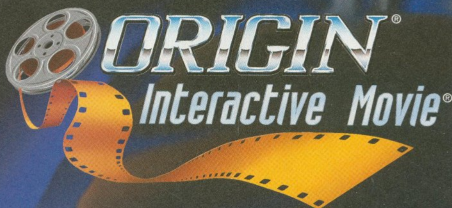


Lex heißt der synthetische, dreidimensionale Hauptdarsteller in Origins neuem fesselnden, interaktiven Film. Er erwacht in einer fremden Umgebung und muß das Geheimnis seiner eigenen Identität lösen. Perfekt simulierte Bewegungen, 8-Kanal-Digital-Soundeffekte und unglaublich detaillierte Hintergründe erzeugen eine dramatische Realität in diesem Action-Spektakel made by Origin.

UNG BENS







Runs even better on a Pentium® processor





Sie können epochenweise und nach Herkunft geordnet auf die Meisterwerke zugreifen. Lauschen Sie dazu den knappen, aber informativen Kommentaren der professionellen Sprecher.

Test: »Louvre«

MONA LISA INSIDE

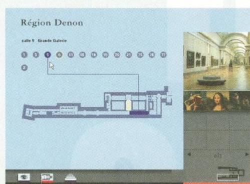


Nicht nur für bequeme Kulturgenießer ist dieses CD-ROM ideal: Auf Mausklick bekommen Sie detaillierte Erklärungen und Infos zum Louvre und seinen Bildern.

Der schwitzende Führer Ihrer Museumstour nuschelt undeutlich in seinen Bart, so daß Sie kein Wort verstehen. Außerdem erkennen Sie das Meisterwerk des Künstlers nur schemenhaft, da die 35-köpfige Teilnehmertraube Ihnen perfekt den Blick verstellt. Ihre Füße schmerzen vom vielen Herumlaufen und Sie denken ächzend daran, daß draußen üppiger Sonnenschein für das herrlichste Wetter sorgt. Aber dann fällt Ihnen als wahrer Kenner ein: Kultur ohne Leidenskultur wäre wie ein PC ohne CONFIG.SYS.

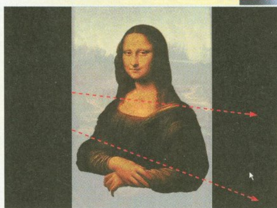
Falls Sie jedoch im Urlaub lieber faul am Strand liegen, als berühmte Museen zu besuchen, haben Sie jetzt eine gute Ausrede: »Ich habe ja mein Louvre-CD-ROM!« Auf diesem unscheinbaren Silberling finden Sie in der Tat mehr Informationen und Details, als Sie während einer tatsächlichen Kurz-Stippvisite in Paris aufnehmen könnten. Der Louvre enthält Werke der alten Meister ab dem 12. Jahrhundert, von denen die markantesten sorgfältig digitalisiert wurden. Jedes Bild wird mit hervorragender Sprachausgabe vorgestellt, zusätzlich erhält man bei einigen Werken Animationen mit Erklärungen zur Bildkomposition und bestimmten Details per Lupenfunktion. Die Biographie und ein Porträt des Malers fehlen ebensowenig, wie Aufnahmen vom wirklichen Standort in den Louvre-Hallen und Anmerkungen über unwichtigere, aber interessante Einzelheiten rund um das Kunstwerk. Sie haben die Möglichkeit, auf verschiedene Art und Weise auf die Bilder zuzugreifen. Es gibt einen alphabetisch sortierten Hauptindex und eine Zeittafel. Am besten ist es aber, sich epochenweise durchzuwühlen oder Saal für Saal abzulaufen, so daß der Zusammenhang der Werke nicht verloren geht. Die Geschichte des architektonischen Kunstwerks Louvre wird dabei ebenso unterhaltsam von den guten Sprechern vermittelt, wie die kunstgeschichtlichen Hintergründe.

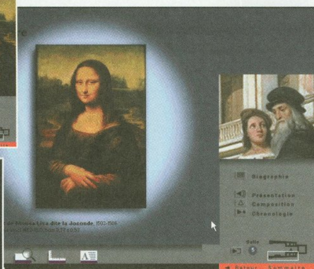
Die CD richtet sich nicht nur an eingefleischte Kunstinteressierte. Das Besondere an den einzelnen Werken wird kurzweilig erklärt und der Multimedia-Spieltrieb kommt durch die vielen Animationen und Querverweise ebenfalls zu seinem Recht. Eine deutsche Version soll in Kürze erscheinen. **(mk)**



Sie sehen den tatsächlichen Standort der Bilder und können die einzelnen Säle nacheinander besuchen







Sie sehen das berühmt-mysteriöse Lächeln der Mona Lisa und ihren Schöpfer, Leonardo da Vinci. Mit Animationen und Sprachausgabe werden Sie in der Vergrößerung auf Details hingewiesen oder bekommen Einzelheiten zur Bildkomposition erklärt.

louvre

❏ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
❏ General MIDI	❏ CD-Audio
❏ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM.

Programm-Typ:	Multimedia-Bildergalerie
Hersteller:	BMG Interactive
Ca.-Preis:	DM 120,–
Festplatte:	–
CD-ROM:	ca. 610 MByte
Anleitung:	Französisch; wenig
Programmtext:	Französisch; viel
Sprachausgabe:	Französisch; sehr gut Deutsche Version in Vorbereitung
Grafik:	Sehr gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Sehr gut

GESAMTWERTUNG: 80

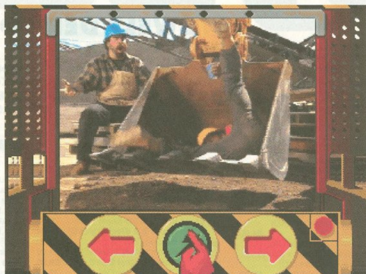
Software



Test: »Kids on Site«

URLAUB AUF DER BAUSTELLE

Einmal so richtig im Dreck wühlen und mit der Abrißbirne Klohäuschen zerlegen ist mit »Kids on Site« kein Problem. Das beste daran: Man macht sich nicht schmutzig!



Hoppla, was macht denn der Arbeiter in der Bagger-Schaufel?

Was gab es in unserer Jugend schöneres, als auf Baustellen herumzutollen und nach Abenteuern zu suchen? Die »Eltern haften für ihre Kinder«-Schilder reizten noch mehr, sich mit den großen Baumaschinen zu vergnügen. Tja, das waren noch Zeiten... Inzwischen sind wir ja gesittete Menschen und würden nicht mehr auf die Idee kommen, mit dem Bagger auf große Fahrt zu gehen. Oder doch? Wenn ja, dürfte das CD-ROM »Kids on Site« für Sie interessant sein. Eigentlich sollen primär Kinder damit die Baumaschinen benutzen dürfen, doch zum einen ist das Programm durchgehend englisch, zum anderen sollte man das Kind im Manne nicht unterschätzen.

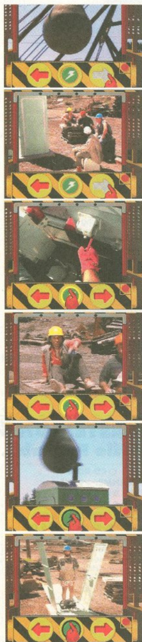
Sie haben die Wahl zwischen einem Bagger, einer Walze, der Abrißbirne und einem Bulldozer, mit denen bestimmte Aufgaben gelöst werden sollen. Mit dem Bagger zum Beispiel müssen Sie drei Schaufeln voll Erde in den Lastwagen befördern. Dazu reichen drei Icons aus: Mit den Pfeilen dreht man den Bagger nach links und rechts, mit dem Button in der Mitte wird die Aktion ausgelöst. Jede Bewegung wird als digitalisiertes Video abgespielt. Der Witz dabei ist aber, daß Sie nicht nur die gestellte Aufgabe lösen, sondern auch allerlei Unsinn treiben dürfen. So lassen sich die herumlungernden Bauarbeiter bei ihrer Frühstückspause wunderbar ärgern. Auch Vorarbeiter Nuts, der Sie durchs Programm begleitet, hält einiges aus – also verfolgen Sie ihn ruhig einmal mit dem Bagger!

Ein Heidenspaß wartet mit der Abrißbirne auf Sie: Warum nur die alte Hütte abreißen, wenn das Plumpsklo ein viel verlockenderes Ziel ist? Der Kollege mit den niedlichen Boxershorts findet das zwar weniger lustig, doch der Vorführeffekt im Freundeskreis ist wirklich beachtlich.

Haben Sie allen Ablenkungen zum Trotz mit den vier Gefährten die ziemlich simplen Aufgaben gelöst, gibt es ein kleines Bonusspiel zur Belohnung. Die Qualität der grobkörnigen Videos könnte zwar besser sein, dafür sind die gezeigten Szenen umso ansehnlicher. In bester Slapstick-Manier blödeln die Vorarbeiter Dizzy und Nuts herum, macht die »Coffey Break Gang« ihrem Namen alle Ehre und zeigt die aparte Beartha, daß sie ihren männlichen Kollegen in nichts nachsteht. Die englischen Dialoge sind größtenteils ziemlich witzig geraten und auch mit durchschnittlichem Schulenglisch zu verstehen.

Dank der ultrasimplen Bedienung haben auch Kids trotz der englischen Sprachausgabe keine Probleme, mit den Baumaschinen zu experimentieren. Zwar entgehen ihnen einige der Witze, doch die Optik der Schauspieler genügt völlig für diverse Lacher. Ulkige Soundeffekte und passende Musikstücke runden die alberne Stimmung gekonnt ab. Der größte Vorteil der CD: Die Kinder werden trotz aller Blödeleien nicht so schmutzig wie auf einer echten Baustelle.

Damit »Kids on Site« nicht langweilig wird, wenn man alle Aktionen ausprobiert hat, werden die Videos zufällig abgespielt. Zum Beispiel fahren Sie mit dem Bulldozer in die Straßensperre und sehen ein Video, in dem Sie mit Ihrem Gefährt auf der Autobahn düsen. Beim zweiten mal rasen Sie durch einen Canyon, beim dritten Mal auf einer Achterbahn und so weiter. Außerdem geben die Kollegen nach jedem Versuch Kommentare ab, tragen Gedichte über Bulldozer vor oder werfen sich eine Schaufel an den Kopf – wie auf einer richtigen Baustelle... (fs)



Der Abriß eines Klohäuschens stößt nicht überall auf Freude

kids on site

■ VGA	❑ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
■ DOS	❑ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	**Baustellen-Simulation**
Hersteller:	**Digital Pictures**
Ca.-Preis:	**DM 100,–**
Festplatte:	**–**
CD-ROM:	**ca. 660 MByte**
Anleitung:	**Englisch; leicht**
Programmtext:	**Englisch; gut**
Sprachausgabe:	**Englisch; gut**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Gut**
Bedienung:	**Sehr gut**

GESAMTWERTUNG: 70

Die brandneuen CD-ROM Spiele

COM SOFT VERSANDHANDEL
Laden & Versand
Knooper Weg 144 24105 Kiel
Tel. 0431-56 76 76
Fax. 0431-57 83 80
Mo - Fr 10.00 -18.00 Sa 10.00 - 13.00

CROSS Computersystems GmbH
Laden & Versand
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

CD SPIELE

11 th Hour*	e/d	8	87.-
Aces Collection* (3x Aces)	e/d	3	85.-
Aces of the Deep	d	2	79.-
Aces of the Deep Mission*	d	zus	44.-
Across the Rhine*	d	2	89.-
Action Soccer*	d	4	89.-
Alone in the Dark II incl. I	d	3	65.-
Alone in the Dark III	d	3	87.-
Apache Longbow*	e/d	2	89.-
Armored Fist	e	2	79.-
Atari 2600 Action Pack	d	7	69.-
Battle Bugs	d	2	49.-
Battledrome	d	1	49.-
Battle Isle II	d	3	75.-
Battle Isle II Erbe des Titan	d	2	49.-
Battle Race*	e/d	1	75.-
Bazooka Sue*	d	3	92.-
Betrayal at Krondor	d	3	65.-
Biing*	d	2	69.-
Big Red Adventure	d	3	79.-
Bioforge	d	3	94.-
Burning Steel II	d	2	79.-
Burning Steel III	e	2	77.-
Carribean Desaster	d	2	85.-
Chaos Control*	e/d	1	79.-
Civil War (Amerika)*	d	8	89.-
Colonization	d	8	85.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	65.-
Command & Conquer*	e/d	8	88.-
Commander Blood*	d	2	76.-
Creature Shock	e/d	1	89.-
Crusader*	d	8	94.-
Cyberia	d	1	88.-
Cybermage - Psi Master	d	1	89.-
Cyberwar	d	1	89.-
Daedelus Encounter*	d	2	89.-
Dark Sun II Wake o. Ravager	e/d	3	75.-
Das Schwarze Auge I	d	3	39.-
Dawn Patrol	d	1	89.-
Dark Forces	e/d	1	89.-
Der Clou	d	3	75.-
Der Reeder*	d	2	79.-

Lösungsbuch (dt)
Full Throttle (Vollgas)* 19.-

Descent	e/d	1	75.-
Die verrückte Rallye*	d	3	74.-
Discworld	e/d	1	79.-
Dragon Lore	d	3	65.-
Dungeon Master II*	d	5	84.-
Earth Siege	d	8	79.-
Earth Siege Expansion CD*	d	zus	49.-
Ecstatica	e/d	3	79.-
Elite 3 First Encounters	d	2	75.-
Fantasy Empire	d	3	66.-
FIFA Soccer	d	4	66.-
Flashback	d	6	55.-
Flight Commander II*	d	2	79.-
Flight of the Amazon Queen*	d	3	76.-
Freddy Pharkas*	d	3	84.-
Fußball Total (3.5")	d	4	69.-
Gabriel Night	d	3	79.-
Goblins 3	d	3	89.-
Hammer of the Gods	d	6	74.-
Hell	d	3	79.-
Heretic*	e/d	1	79.-
Höhlenwelt	d	3	77.-
Incredible Machine 2*	d	8	79.-
Incredible Toons*	e/d	8	67.-
Iron Assault	e/d	1	74.-
Iron Cross*	e	8	84.-
Joy of Sex*	e/d	2	69.-
Jungle Strike	e/d	1	74.-
Kings Quest Coll. 1-6	e/d	3	75.-
Kings Quest 7	d	3	79.-
Klick`n Play	d	2	79.-
König der Löwen (nur 3.5")	e/d	6	65.-
Larry Collection 1-6	e/d	7	75.-
Legend of Kyrandia 3	d	3	69.-
Little Big Adventure	d	3	88.-
Lothar M. Super Soccer*	d	4	65.-
Lucas Arts Classic Advent.	d	7	98.-

CD SPIELE

Mad News	d	2	69.-
Mad News Extrablatt	d	zus	37.-
Magic Carpet	d	1	89.-
Magic Carpet Hidden Worlds	d	zus	39.-
Magic of Endoria*	d	3	55.-
Maniac Mansion 2 DOTT	d	3	85.-
Marco Polo*	e/d		75.-
Master of Magic	d	8	85.-
Menzoberranzan	e/d	5	74.-
Monty Python	e	7	72.-
Nascar Racing	e/d	2	69.-
Navy Strike*	d	2	89.-
NBA Live '95	e/d	4	89.-
NHL Eishockey `95	d	4	79.-
Noctropolis	e/d	3	89.-
Panzer General	e/d	8	75.-
PGA Tour Golf	e/d	2	88.-
Phantasmagoria (7 CDs)*	d	3	95.-
Pinball Dreams Deluxe	e/d	2	69.-
Pinball Fantasies Deluxe	e/d	2	59.-
Pinball Wizard 2000*	e/d	2	69.-
Police Quest IV	d	3	77.-
Project Paradise*	e/d	1	69.-
Psycho Pinball	e	1	69.-
Railroad Tycoon & Civil.	e/d	7	59.-
Ravenloft	d	3	66.-
Rebel Assault	d	1	79.-
Renegade - Battle f. Jacobs	e/d	1	79.-
Sam & Max	d	3	94.-
Sensible World of Soccer*	d	4	66.-
Sim City 2000	d	2	83.-
Sim Town*	d	2	96.-
Sim Tower*	d	2	84.-
Simon the Sorcerer II*	d	3	76.-

Sehr geehrte Kunden,
diese Anzeige ist natürlich nur ein Auszug aus unserem reichhaltigen Gesamtangebot. Wir führen auch Amiga-CD32, Erotik und Shareware. Fordern Sie unseren Gesamtkatalog incl. 1 aktuellen Demo-CD für 5 DM in Briefmarken an. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS / COM-Soft Team

Skyreals of Jorune - Alien L.	e/d	5	85.-
Space Quest 6*	d	3	89.-
Space Quest I - V	e/d	3	88.-
Star Trek 25th Annivers.	d	3	59.-
Star Trek Next Generation*	d	2	99.-
Sternenschweif DSA II	d	3	69.-
Stone Prophet*	e/d	8	79.-

Lösungsbuch (dt)
Dark Forces 19.-

Stone Racers	d	2	69.-
Subwar 2050 incl. Missions	d	2	89.-
Superhero League of Hob.*	e	3	69.-
Super Karts	e/d	1	84.-
System Shock	d	3	74.-
Tank Commander	d	1	84.-
Tie Fighter incl. Mission (3.5)	d	2	99.-
Tie Fighter Mission Def.o.Emp.	d	zus	29.-
Theme Park	d	2	69.-
The Lost Eden*	e/d	3	89.-
Tornado & Falcon 3.0	e/d	2	65.-
Tower Assault Alien Breed III	e/d	1	63.-
Transport Tycoon	d	2	89.-
Transport Tycoon World Editor	d	zus	39.-
U.F.O. Enemy Unknown	d	3	88.-
Ultima 7 Bundle	e/d	7	94.-
US NAVY Fighters	d	2	88.-
USS Ticonderoga*	e/d	8	79.-
Voyeur*	d	3	89.-
War Unlimited*	d	8	88.-
Warcraft	e/d	8	75.-
Wing Comm. 1 & 2 Deluxe	e	7	66.-
Wing Commander 3	d	1	95.-
Wings of Glory	d	2	75.-
Woodruff - Schnibble o. A.	d	3	75.-
X-COM - Terror from the Deep	d	8	94.-
X Wing	d	2	59.-

Angebote

7 th Guest	e/d	3	25.-
Arcade Pool + Overdrive	e/d	2	39.-
Battle Hawks	d	2	35.-
Central Intelligence	e/d	8	49.-
Conspiracy	d	3	39.-
Corridor 7 enh. Version	d	3	49.-
Cyclemania	e/d	2	49.-
F 19 Stealth Fighter (50+1)	e/d	2	39.-
Gunship (50+1)	e/d	2	29.-
Mega Race	d	2	29.-
Microcosm	e/d	1	28.-
Monkey Island I oder II je	d	3	37.-
Oldtimer	d	7	49.-
Patrizier Classic	d	2	49.-
Pirates Gold	d	3	39.-
Railroad Tycoon (50+1)	e/d	2	39.-
Raptor 1-3	e/d	1	59.-
Rise of the xxxxx	e/d	1	49.-
Sensible Soccer Int.	e/d	4	36.-
Silent Service II (50+1)	e/d	2	29.-
Wing Armada (nur 3.5")	e/d	2	29.-
Winter & Summer Challenge	e/d	4	39.-
World Cup USA 94	d	2	29.-

50+1 = 50 Shareware + 1 Original auf einer CD

Hardware

Mitsumi FX-400	299.-
Conner 540 MB CFA	299.-
Quantum 730 MB SCSI Lightning	399.-
Game Card Eliminator	49.-
Joystickumschalter (1 oder 2 Player)	49.-
Gravis Joystick	49.-
Gravis Analog Pro Joystick	59.-
Gravis Phoenix	199.-
Gravis Gamepad	39.-
Thrustmaster Flight 2	159.-
Wingman Extreme	99.-
Soundblaster 16 Value Edition	189.-
Soundblaster 16 PRO IDE CSP	299.-
Soundblaster AWE-32 CSP	459.-

Lösungen

Alone in the Dark 3		19.-
Amberstar		19.-
Bioforge		19.-
Creature Shock		19.-
Das Schwarze Auge 1		24.-
Das Schwarze Auge 2		24.-
Dark Forces		19.-
Death Gate		19.-
Discworld*		19.-
Dungeon Master II*		19.-
Ecstatica		19.-
Höhlenwelt Saga Teil 1		19.-
Indiana Jones 4		19.-
Inherit the Earth		19.-
King`s Quest 7		19.-
Lands of Lore		19.-
Legend of Kyrandia III		19.-
Menzoberranzan		19.-
Might & Magic 3 oder 4	je	19.-
Might & Magic 5 incl. World of Xeen		19.-
Monkey Island 1 oder 2	je	19.-
Noctropolis		19.-
Ravenloft Strahd`s Possesion		19.-
Sam & Max		19.-
Superhero League of Hoboken		19.-
Ultima 8 Pagan		19.-
Ultima Underworld 1 oder 2	je	19.-
Woodruff		19.-
Wizardy 7		19.-
Zak Mc Kracken		19.-
11 th Hour*		19.-
Flight of the Amazon Queen*		19.-
Phantasmagoria*		19.-
Space Quest 6*		19.-
Stonekeep*		19.-

Virtual - Reality - Show

Am 26. und 27. Mai findet bei CROSS in Dortmund ein Virtual-Reality-Wettbewerb mit dem Spiel Descent statt. Super Preise (z.B. Besuch der Winter-CES '96 Las Vegas) und jede Menge Spaß sind garantiert. Mehr Infos gibt es unter 0231 - 53 11 334.

Unsere Spiele des Monats:

Flight Unlimited *
Grenzenlos gut, grenzenlos real !
Heben Sie doch einfach ab !
Komplett deutsch nur 89.-

Jetzt wird aufgeräumt :
Populous 2 + Powermonger
Syndicate Plus
Strike Commander
SSN-21 Seawolf
Fields of Glory
Wing Commander II
Privateer
Inferno
Falcon 3.0
je Spiel nur 33.-

Top - Spiele auf CD ROM

CD Rom Paket 02
Out Run, World Cup USA '94, Links, James Pond II, Winter Olympics, Johnny Castaway, Phil Collins u.v.a. mehr! nur 89.-

Frontier - First Encounters
- ELITE 3 -
Komplett deutsch nur 79.-

Full Throttle *
Das LucasArts Rennspiel gegen langweilige Sommernächte
Anleitung deutsch 89.-

Flight of the Amazon Queen *
Komplett deutsch nur 76.-

Psycho Pinball
Unserer Meinung nach das bisher beste Flipperspiel!
Anleitung deutsch nur 69.-

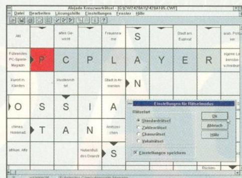
Super Street Fighter II Turbo *
Verdammt nah am Arcade-Original!
Komplett deutsch nur 88.-

Bioforge
Geniales 3D Actionadventure
Komplett deutsch nur 89.-

Lost Eden *
Die Dinosaurier sind wieder da!
Anleitung deutsch nur 79.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund / Kiel zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Versandkosten: Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 17.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Auf Wunsch versenden wir in Sicherheitsverpackungen (+ 3.50 DM).







alojado kreuzworträtsel

Auf Kreuzworträtsel wollen weder Frauenzeitschriften noch Fernsehillustrierte verzichten, gibt es doch erstaunlich viele Fans von hochgeistigen Fragestellungen à la »Kosewort mit fünf Buchstaben?«. Im Lieferumfang der »Alojado Kreuzworträtsel«-CD sind zwei Programme enthalten: In einem Lexikon mit angeblich über 100.000 Begriffen sucht man, auf Wunsch mit Platzhaltern, nach der entsprechenden Beschreibung (»3. Präsident der USA«) und findet – hoffentlich – die fehlende Antwort.

Im Hauptprogramm beschäftigen Sie sich mit dem Lösen, Verändern und Exportieren mehrerer tausend vorgefertigter Kreuzworträtsel, die sich vor allem in der Spalten- und Zeilenanzahl unterscheiden. Durch Einstellen der Gittergröße wird beeinflußt, wieviele Kästchen auf den Bildschirm passen. Ob Sie die Rätsel am Bildschirm lösen (inkl. Hilfefunktionen) oder verändern, bleibt Ihnen überlassen. Sie können jedes Kreuzworträtsel sowohl ausdrucken, als auch in zahlreichen Formaten exportieren.

Jedes Rätsel kann zusätzlich in drei weiteren Modi dargestellt werden: Im Zahlenrätsel ersetzen Nummern die einzelnen Buchstaben, beim Vokalrätsel werden alle Konsonanten der Lösungswörter angezeigt. Im Chaos-Modus schließlich sind zwar alle Buchstaben eingezeichnet, allerdings in wild zusammengewürfelter Reihenfolge. **(la)**

h.r. giger's screensaver

Bekannt wurde der Schweizer Airbrush-Künstler Hans Rudi Giger vor allem durch den Film »Alien«, für den er das Monster und andere Objekte schuf. Cyberdreams heuerte den abgedrehten Maler mit der morbiden Fantasie für das Adventure »Darkseed« an und überredete ihn auch zu einem Bildschirmschoner.

Zehn Module (nicht »After Dark«-kompatibel) mit Grafiken Gigers dürfen Sie beliebig auswählen oder die Reihenfolge dem Zufall überlassen. Größtenteils wurden Teile aus alten Bildern neu zusammengestellt und holprig animiert. Schaurige Soundeffekte und eine wabernde Musikbegleitung runden das Treiben der skurrilen Schreckgestalten ab.

Zusätzlich gibt es einen Kalender, der auch als Alarmgeber funktioniert und das Programm nur zu bestimmten Tagen aktiviert. Zusammen mit dem Notizblock erhält man so eine Art Horror-Terminplan. Wer sich näher für die Bilder der einzelnen Module interessiert, erfährt auf Englisch einiges über die Gedanken Gigers zu seinem jeweiligen Werk.

Selbst Fans des Künstlers sollten nicht zuviel erwarten, denn die Module bestehen größtenteils aus futzeligen Mini-Bildchen und erreichen nur selten die Faszination, die Gigers Werke normalerweise ausstrahlen. Alle anderen sollten sich denn Kauf des technisch mageren Screensavers ohnehin gut überlegen. **(fs)**

music dj

Wie schön wäre es doch, mit wenigen Mausklicks einen tollen Song zu schreiben, etliche Millionen zu scheffeln und von gierigen Groupies umgeben zu sein. Auch mit »Music DJ« wird dieser Traum nicht in Erfüllung gehen, obwohl Sie damit relativ einfach Lieder aus mehreren Samples zusammensetzen dürfen. Doch die dürftige Qualität der Klänge macht das an sich gute Konzept wieder zunichte. Apropos Konzept: Bei Design und Inhalt stand eindeutig das rund ein Jahr alte »Rock, Rap & Roll« Pate.

Zehn verschiedene Stilrichtungen von Rock bis »Bavarian Polka« sind die Grundlage für Ihre Eigenkompositionen. Diverse Samples, die beliebig aneinandergereiht werden dürfen, ziehen Sie mit der Maus in einen primitiven Sequenzer. Beim Abspielen wird diese Grundlage mit Samples, die auf der Tastatur liegen, verfeinert. Eigene Sounds binden Sie problemlos ein und ordnen Sie den gewünschten Tasten zu.

Leider sind die verwendeten Samples weder technisch noch musikalisch besonders gelungen. Sie sind größtenteils so aufgebaut, daß nur eine bestimmte Reihenfolge Sinn macht – das offensichtliche Vorbild »Rock, Rap & Roll« hatte da mehr zu bieten. Auch die Möglichkeit, von der deutschen auf die eher peinliche »Ruhrpott-Benutzerführung« umzuschalten, begeistert nicht sonderlich. **(fs)**

alojado kreuzworträtsel

- ❏ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ❏ Soundblaster Pro
- ❏ General MIDI
- ❏ CD-Audio
- ❏ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	**Kreuzworträtsel-Sammlung**
Hersteller:	**NBG Verlag**
Ca.Preis:	**DM 50,-**
Festplatte:	**–**
CD-ROM:	**ca. 290 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; befriedigend**
Programmtext:	**Deutsch; befriedigend**
Sprachausgabe:	**–**
Grafik:	**Ausreichend**
Sound:	**Ausreichend**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 50

h.r. giger's screensaver

- ❏ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Soundblaster Pro
- ❏ General MIDI
- ❏ CD-Audio
- ❏ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM.

Programm-Typ:	**Bildschirmschoner**
Hersteller:	**Cyberdreams**
Ca.-Preis:	**DM 100,-**
Festplatte:	**ca. 4 MByte**
CD-ROM:	**–**
Anleitung:	**Englisch; gut**
Programmtext:	**Englisch; mittel**
Sprachausgabe:	**–**
Grafik:	**Befriedigend**
Sound:	**Befriedigend**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 30

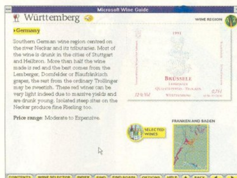
music dj

- ❏ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Soundblaster Pro
- ❏ General MIDI
- ❏ CD-Audio
- ❏ DOS
- ■ Windows

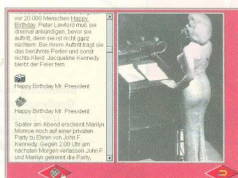
Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	**Komponier-Hilfe**
Hersteller:	**Romware**
Ca.-Preis:	**DM 70,-**
Festplatte:	**–**
CD-ROM:	**ca. 35 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; befriedigend**
Programmtext:	**Deutsch; wenig**
Sprachausgabe:	**Deutsch; befriedigend**
Grafik:	**Ausreichend**
Sound:	**Befriedigend**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 40







microsoft wine guide

Geben Sie's zu: Bei der letzten Weinprobe haben Sie einen Trollinger Lemberger mit einem trockenen Riesling verwechselt und sind so ins soziale Abseits geraten – die Weinkenner, »Viertelesschlotzer« und Riesenzinken verachten Sie. Rettung kommt in Form von Microsofts »Wine Guide«. Der führt umfassend in die Geheimnisse der Weinprobe ein, erzählt wissenswerte Trivia-Fakten und bietet neben einem Weltatlas der Weinanbaugebiete auch ein spezielles Nachschlagewerk – was war gleich nochmal ein Dom Perignon? Für alle, die »Spätlese« mit einer Uhrzeit in Verbindung bringen, werden grundlegende Kenntnisse vermittelt, z.B. der Weg einer Traube vom Rebstock bis in die Flasche. Das Programm überzeugt mit einfacher Bedienung, Such- und Indexfunktionen sowie der Möglichkeit, sich Textpassagen zu kopieren. Nett auch die interaktive Vorschlagsliste, die etwa zu indischem Essen die passenden Weine einer bestimmten Rebenart sucht.

Besonders gelungen sind die zahlreichen Videokommentare eines Weinkenners namens Oz Clarke. Für die relativ eingeschränkte Zielgruppe – die zudem gut Englisch können sollte – ist der Wine Guide ein Pflichtkauf. Ein zünftiges Weinfest (natürlich nur zum Trainieren von Nase und Gaumen...) wird dadurch aber nicht ersetzt. **(la)**

musiquiz

Wissen Sie, wie Mark Knopflers erste Hitsingle hieß? Wenn ja, dann dürfen Sie sich bei »Musiquiz« ernsthafte Hoffnungen machen, viele Punkte zu scheffeln. Das Programm bietet rund 5.000 Fragen, die sich meist auf ein digitalisiertes Foto beziehen und mehrere Antworten vorgeben, von denen aber nur eine richtig ist. Die Bilder sind gerade bei Gruppen schwer zu identifizieren, da sie teils veraltet, teils zu pixelig sind, um die Musiker überhaupt zu erkennen.

Die Fragen stammen aus den Bereichen Pop und Rock der Jahre 1950 bis 1990 und Klassik. Diese Unterteilungen dürfen Sie mixen oder sich nur mit einem Bereich beschäftigen. Dank der englischen Sprachausgabe läßt man sich die Fragen vorlesen und hört sich im klassischen Bereich gelegentlich ein kurzes Musikstück an. Dann muß man bestimmen, welches Instrument das Solo spielt oder wie das Stück bzw. der Komponist heißt.

Bis zu sechs Spieler dürfen sich beteiligen, die jeweils an die Reihe kommen, wenn der Vorgänger eine Frage nicht beantworten konnte. Das einstellbare Zeitlimit sorgt zwar für Streß, doch artet »Musiquiz« dank der schlechten Bildqualität schnell zu einem Ratespiel aus – trotz der Hilfe-Option. Denn die weist so direkt auf die richtige Antwort hin, daß der Unterhaltungswert gegen Null geht. **(fs)**

marilyn monroe

Sie hat in insgesamt 30 Filmen mitgespielt, zu vielen davon Lieder produziert, galt als Vorzeige-Blondine und Sexsymbol. Doch im Grunde wurde Marylin Monroe, mit bürgerlichem Namen Norma Jean Baker, zeit ihres Lebens ausgenutzt; trotz großem Bekanntheitsgrad und vieler Hauptrollen bekam sie nie Stargagen. Ungeklärt ist auch, ob ihr angeblicher Selbstmord im Jahre 1962 tatsächlich einer war. Zahlreiche Fakten lassen daran zweifeln, alle Fotografien der Leiche wurden beispielsweise vernichtet.

Das CD-ROM »Stationen – Marilyn Monroe« will dem Mythos des blonden Stars auf die Spur kommen. Während das Handbuch sowie die beiliegende Audio-CD mit 19 Filmliedern und dem eher peinlichen »Happy Birthday Mr. President« durchaus gefallen können, sieht es mit der eigentlichen Multimedia-Anwendung düster aus. Zwar werden brav eine Filmographie sowie ein kommentierter Lebenslauf angeboten, wobei man durch Anklicken von Symbolen Fotos oder kurze Videoschnipsel ansehen kann. Die Möglichkeiten eines modernen PCs jedoch bleiben weitgehend ungenutzt. So kann man von einer Verzweigung nicht automatisch zum ursprünglichen Textabschnitt zurückspringen, die Bilder werden sehr langsam aufgebaut, das Herumblättern ist mühselig. **(la)**

microsoft wine guide

- ❑ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ❑ Soundblaster Pro
- ❑ General MIDI
- ❑ CD-Audio
- ❑ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM und Maus

Programm-Typ:	**Multimedia-Sachbuch**
Hersteller:	**Microsoft**
Ca.Preis:	**DM 120,-**
Festplatte:	**–**
CD-ROM:	**ca. 510 MByte**
Anleitung:	**Englisch; befriedigend**
Programmtext:	**Englisch; anspruchsvoll**
Sprachausgabe:	**Englisch; gut**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Befriedigend**
Bedienung:	**Sehr gut**

GESAMTWERTUNG: **70**

musiquiz

- ❑ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Soundblaster Pro
- ❑ General MIDI
- ❑ CD-Audio
- ❑ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	**Quiz**
Hersteller:	**SMS/Koch Media**
Ca.-Preis:	**DM 30,-**
Festplatte:	**ca. 2 MByte**
CD-ROM:	**ca. 550 MByte**
Anleitung:	**Englisch; befriedigend**
Programmtext:	**Englisch; mittelschwer**
Sprachausgabe:	**Englisch; befriedigend**
Grafik:	**Ausreichend**
Sound:	**Ausreichend**
Bedienung:	**Befriedigend**

GESAMTWERTUNG: **30**

marilyn monroe

- ❑ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ❑ Soundblaster Pro
- ❑ General MIDI
- ■ CD-Audio
- ❑ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	**Nachschlagewerk**
Hersteller:	**tewi CD**
Ca.-Preis:	**DM 70,-**
Festplatte:	**–**
CD-ROM:	**ca. 450 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; gut**
Programmtext:	**Deutsch; befriedigend**
Sprachausgabe:	**–**
Grafik:	**Befriedigend**
Sound:	**Ausreichend**
Bedienung:	**Ausreichend**

GESAMTWERTUNG: **40**

PC JUNIOR

Stimmung bei Großmuttern: Der Lebkuchenmann auf dem Tisch wird quicklebendig.





Test: »Tuneland«

GUCK' MAL, WER DA SPRICHT

Grenzenlose Heiterkeit in »Tuneland«: Per Mausklick wird das elektronische Bilderbuch lebendig. Die Stimme von Ron Williams führt durch eine Entdeckungsreise mit vielen Animationen und schmissigen Kinderliedern.

Software

Ein interaktives Bilderbuch ohne jede Handlung? Macht das Sinn? Es macht, zumindest im Fall »Tuneland«, das mit derart vielen Gags, Animationen und Liedern vollgestopft ist wie kaum ein anderes Programm. Die Tuneland-Schöpfer von 7th Level haben sich nicht nur auf die hübschen Grafiken verlassen, sondern auch genügend Interaktivität eingebaut, um es nicht so schnell langweilig werden zu lassen.

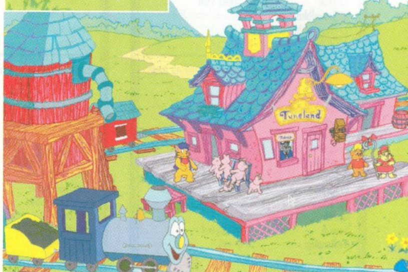
In »Tuneland« sollen die Kids nur eines tun: Spaß haben. Mit der Maus darf alles auf dem Bildschirm angeklickt werden, von lustigen Figuren über einzelne Pflanzen bis hin zu den vielen Gegenständen. Jeder Klick löst eine Aktion aus: Ein witziger Soundeffekt, eine kleine Animation, ein Lied oder ein Kommentar von Howie (den spricht übrigens Ron Williams). Die über 40 Songs sind allesamt amerikanische Kinderlieder und werden auch auf Englisch vorgetragen, obwohl der Rest des Programms in lupenreinem Deutsch zu hören ist. Das stört aber nicht, da auch die Kids hierzulande Gassenhauer wie »Old MacDonald had a farm« oder »Row your boat« kennen dürften.

Die Lieder im CD-Audio-Format (lassen sich mit jedem CD-Player abspielen) wurden mit viel Aufwand locker und humorvoll aufgenommen. Unter anderem stellten Größen wie Scott Page oder David Gilmour (Ex-Pink Floyd) ihr Talent zur Verfügung, auch der begehrte Studiodrummer Gregg Bissonette (Ex-David Lee Roth) trommelte auf einigen Tracks mit. Wird eines der Lieder gespielt, tanzen die Figuren und selbst Blumen oder Bäume schunkeln fröhlich dazu.

Überhaupt ist das gesamte Tuneland auf unbeschwerte



Howie versucht sich als Zauberer



Wo wird die Reise mit dem Bummelzug wohl hingehen?

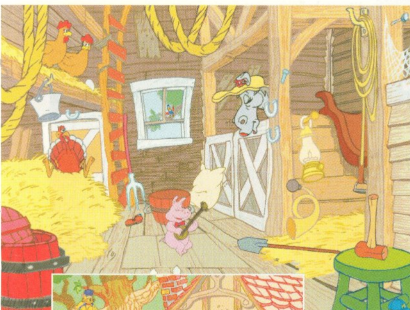
die pc JUNIOR-wertung

Obwohl es eigentlich nur ein Bilderbuch ist, macht Tuneland mehr Spaß als so manches Spiel. Die Vielfalt der Animationen und Soundeffekte ist erfreulich, die Qualität der Grafiken erreicht locker Cartoon-Niveau. Dazu kommt die fröhliche Leichtigkeit, mit der die Kids angesprochen werden. Die »Friede, Freude, Eierkuchen«-Stimmung wirkt aber weder kitschig noch aufgesetzt, sondern richtig ansteckend.

Mancher mag es schade finden, daß die Kinderlieder nur auf englisch zu hören sind. Doch viele davon lernen die Kinder ohnehin in der Schule und können sie zuhause mitsingen. Einziges Manko: Texte zum Mitsingen liegen leider nicht bei.

Tuneland ist optimal für Expeditionen der Kids auf eigene Faust oder gemeinsame Streifzüge mit den Eltern. Immer wieder entdeckt man Neues, probiert Stellen aus, die vorher noch nicht angeklickt wurden und freut sich, wenn etwas passiert. Selbst ältere Semester haben ihren Spaß an diesem witzigen CD-ROM.







Das Schweinchen ist höchst musikalisch

Entdeckt! Howie hat sich im Baum versteckt.

Fröhlichkeit ausgelegt. Die Tiere haben eigentlich außer tanzen oder singen nichts anderes zu tun, als die Kids von einem Bild zum nächsten zu führen. Klickt das Kind eine Figur an, erzählt diese ihm, daß es beispielsweise am Bahnhof noch viel lustiger sei. Mit einem zweiten Klick führt uns der Tuneland-Bewohner an diese Stelle. Wem das zu umständlich ist, der darf das ganze mit einer Tastenkombination abkürzen. In jedem der acht Bilder versteckt sich auch der kleine Howie. Mit einem Klick auf die unmöglichsten Stellen entdeckt man ihn oft per Zufall, manchmal hinterläßt er auch eine schwache Spur. Doch selbst nach einer Entdeckung gibt der Kleine nicht auf, sondern sucht sich ein neues, besseres Versteck. Punkte gibt es für das Aufspüren nicht, es zählt einfach der Spaß am Suchen. Die erste Station im Tuneland ist der Bauernhof, von dort gelangt man in das Haus, die Scheune, den Teich mit den singenden Enten oder zu Großmutters Haus, wo man auf die Tiere im Wald trifft. An der Bahnstation wartet der Zug auf Kohlen, Wasser und die Fahrgäste, bevor er in die Berge tuckert oder es zur Weide weitergeht. **(fs)**

tuneland

☐ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
☐ General MIDI	■ CD-Audio
☐ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	**Interaktives Bilderbuch**
Hersteller:	**7th Level/Sunflowers**
Ca.-Preis:	**DM 100,-**
Festplatte:	**–**
CD-ROM:	**ca. 90 MByte**
Alter:	**ab 4 Jahre**
Spaßfaktor:	**Sehr gut**
Anleitung:	**Deutsch; gut**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**Sehr gut**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Gut**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 80



An diesen Automaten kauft man sich Seife und Wasserballons

Test: »Blob – Schlammschlacht 3D«

Eingeseift





Ein »Doom«-Klone für Kids? Doch, den gibt es: friedlich, lustig und obendrein ähnlich spannend wie das indizierte Vorbild.

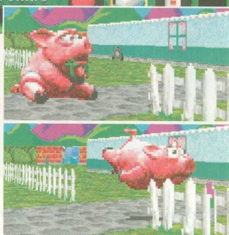
Igitt, da will uns jemand mit Dreck bewerfen!

Das indizierte 3D-Spiel »Doom« ist nun wirklich nicht für Kinder geeignet. Doch was machen geplagte Eltern, wenn die Kids auch Bock auf das tolle 3D-Feeling haben und bösen Monstern eins auswischen wollen? Am besten setzt man dem Nachwuchs »Blob – Schlammschlacht 3D« vor, ein flottes Actionspiel, garantiert friedlich, blutfrei und trotzdem spannend. Die Kids sollen als Mitglieder der »Speziellen Geheimtruppe der genialen Dreckbekämpfer« Schweinchen Bob und seinen Genossen das Handwerk legen, die den gesamten Weltvorrat an sauberer Unterwäsche geklaut haben.

In zehn teils sehr großen Levels sieht das Kind seine Umgebung, wie man es bereits aus den anderen 3D-Ballerspielen kennt. Doch die Unterschiede werden schnell klar: Hier gibt es keine blutrünstigen Monster, die man niederschießen muß, sondern nur dreckwerfende Tiere sowie dümmlich dreinblickende Schweinchen, lästige Gänse oder sabbernde Frösche. Der Dreckschleudern erwehrt man sich mit wassergefüllten Luftballons, Seifenstücken oder Deorollern, die man gut gezielt werfen muß. Doch die ersehnten Hygieneartikel wachsen weder auf Bäumen, noch liegen sie frei herum. Vielmehr muß der auf dem Boden liegende Dreck aufgesammelt werden, wofür es jedesmal etwas Geld gibt. Damit kauft sich der unerschrockene Sauberkeitswächter bei besonderen Automaten die nötigen Utensilien.

Mit Maus oder Tastatur läuft man durch die weiträumig angelegten Levels und sucht neben dem Unrat auch farbige Schlüssel, um versperrte Türen zu öffnen. Dahinter verbirgt sich meist der Weg zum Ausgang, manchmal aber auch ein schickes Extra. Denn jeder gegnerische Treffer sabbert den ursprünglich sauberen Spieler voll und ist die Dreck-Anzeige erst einmal auf hundert Prozent, muß man von vorne anfangen. Allerdings helfen Schirm, Regenmantel und Handtuch; gelegentlich zu findende Hydranten und Duschen tun ihr übriges, den Dreck zu beseitigen.

Eine jederzeit zuschaltbare Karte hilft bei der Orientierung, wobei die Automap arg klein geraten ist. Damit die Kids an den großen und relativ schweren Levels nicht verzweifeln, dürfen sie jederzeit abspeichern. Wenn das Spiel auf kleineren Rechnern nicht schnell genug läuft, reduziert man kurzerhand die Detailvielfalt, was natürlich auf Kosten der optischen Qualität geht. (fs)



Das putzige Schweinchen schwebt nach einem Treffer hilflos davon

die pc JUNIOR-wertung

Endlich einmal ein Actionspiel für Kids, das sich weder peinliche Shareware-Vergleiche gefallen lassen muß, noch ähnlich öde wie Mathe-Nachhilfe ist. Grafik und Sound sind zwar nicht revolutionär, aber gut genug, um den Nachwuchs vor den Monitor zu locken.

Der Reiz der Pixel-Schlammschlacht liegt vor allem in den gestellten Aufgaben. Nicht blindwütiges Herumrennen ist das Ziel, sondern überlegtes Vorgehen gegen die putzigen Gegner. Das intelligente Seifen-Kauf-System ist eine witzige Idee, die auch so manchem Erwachsenen-Spiel gut zu Gesicht stehen würde. Nur eine Mehrspieler-Option fehlt, denn zusammen mit Freunden würde es noch mehr Spaß machen, die Gegner ordentlich einzuseifen.

Eigentlich ist »Blob – Schlammschlacht 3D« kein Spiel nur für Kids. Auch die ältere Generation wird mit den großen Levels ihren Spaß haben – hoffentlich provoziert das keine Streitigkeiten, wer denn nun zuerst an den PC darf...



blob – schlammschlacht 3D

■ VGA	❑ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
■ General MIDI	❑ CD-Audio
■ DOS	❑ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	Actionspiel
Hersteller:	Kelly-Data
Ca.-Preis:	DM 40,-
Festplatte:	ca. 0,5 MByte
CD-ROM:	ca. 16 MByte
Alter:	6 bis 14 Jahre
Spaßfaktor:	Sehr gut
Anleitung:	Befriedigend
Programmtext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; gut
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Gut

GESAMTWERTUNG: 70

NEU IN BERLIN — HIGHWAY TO HELL... — NEU IN BERLIN

	3,5	CD
11th Hour	-	99,95*
1830 (AH)	99,95*	99,95
1942 Pacific Air War	109,95	99,95
5th Fleet	89,95	89,95*
Action Soccer	-	89,95*
A-Train 4	-	99,95*
Aces of the Deep	89,95	89,95

Dark Forces

In technisch brillantem 3D und mit deutlichen Adventure-Schwerpunkten geht's dem Imperium an den Kragen. Bei uns mit Cheat-Liste!!! Möge die Macht mit Euch sein...

CD-ROM 99,95 3DO i.V.

	3,5	CD
Aces of the Deep Data	39,95*	-
Across the Rhine 1944	-	99,95*
Advanced Squad Leader	99,95*	99,95*
Al-Qadim 1	89,95	79,95
Aladdin	79,95	-
Albion	-	i.V.
Alien Legacy	89,95	-
Alien Logic - Jorune 1	89,95	89,95
Alone in the Dark Deluxe (1-2)	-	99,95
Alone in the Dark 3	-	99,95
Anstoß	79,95	-
Anstoß World Cup	59,95	99,95
Apache	-	99,95*
Are you afraid of the Dark	-	89,95*
Armored Fist	89,95	89,95
Atari 2600 Action Pack	-	59,95
Battle Bugs	79,95	89,95
Battle Isle 2	89,95	89,95
Battle Isle 2 Data	-	59,95
Battle Race	-	79,95*
Battlecruiser 3000	89,95*	89,95*
Bazooka Sue	99,95*	-
Betrayal at Krondor	-	89,95
Big Red Adventure	89,95	89,95
Biing	79,95	79,95
Bioforge	-	99,95
Blackhawk	79,95	-
Blood Bowl	89,95	89,95
Bloodnet	89,95	89,95
Bob Dylan	-	89,95
Brett Hull Hockey 95	89,95*	-
Bundesliga Manager 3	89,95	89,95*
Bureau 13	89,95	89,95
Burning Steel 2	99,95	99,95
Burried in Time	-	99,95*

Bioforge

Ein Origin-Cyberpunk-Knüller der Extraklasse. Atmosphärisch düsteres Action-Adventure im „Alone-in-the-Dark-Stil".

CD-ROM 99,95 3DO i.V.

	3,5	CD
Cadillacs & Dinosaurs	-	89,95*
Cannonfodder 2	79,95	79,95*
Caribbean Disaster	89,95*	99,95*
Chaos Control	-	89,95*
Chartbreaker	79,95*	79,95*
Civilization + Colonization	-	99,95
Civil War (Empire)	-	89,95*
Clockwerx	79,95	79,95
Cobra Mission	99,95	-
Colonization + Civilization	-	99,95
Comanche	99,95	99,95
Command & Conquer	-	99,95*
Creature Shock	-	89,95
Crime Patrol 1	-	89,95
Crusader	-	99,95*
Cyber Judas	-	99,95*
Cyberia	-	89,95
Cybermage	-	99,95*
Cyberspace	89,95*	89,95*
Cyberwar	-	109,95
Cyclemania	-	79,95
Cyclones	89,95	89,95
Daedalus Encounter	-	99,95
Dark Forces	-	99,95
Dark Sun 2	89,95	89,95
Das Amt	-	99,95
Dawn Patrol	89,95	89,95
Death Gate	-	99,95
Demolitian Man	89,95*	89,95*
Depth Dwellers	-	69,95

	3,5	CD
Der Baulöwe	69,95	-
Der Reeder	-	99,95*
Descent	89,95	89,95
Desert Strike	79,95	79,95
Die Siedler	89,95	-
Die große Ralley	-	89,95*
Discworld	89,95	89,95
Dominus	89,95*	89,95*
Doom Utilities Vol. 3	-	49,95
Dragon Lore	-	89,95
Dragon's Tail	-	99,95*
Dreamweb	89,95	89,95
Drug Wars	-	99,95*
DSA 1 - Schicksalsklinge	79,95	79,95
DSA 2 - Sprachdisk	34,95	s. u.
DSA 2 - Sternenschweif	79,95	79,95
Dune 2	49,95	-
Dungeon Master 2	89,95*	89,95*
Ecstatica	-	89,95

Dungeon Master 2

Wenn die Rätseltiefe des Vorgängers nur annähernd erreicht wird, steht uns der Rollenspiel-Überhammer des Jahres bevor..

CD-ROM 89,95* PC 89,95*

	3,5	CD
Elder Scrolls 1	89,95	-
Elder Scrolls 2	-	99,95*
Elisabeth	-	i.V.
Elite 3	89,95	89,95
Empire Deluxe	89,95	89,95
Epic Pinball Delure 1-3	-	79,95
Erben der Erde	99,95	99,95
EROTIC CDs (AB 18 J.)	**-**	**a. A.**
Eye of Beholder Deluxe (1-3)	-	99,95
F-14	109,95	99,95

	3,5	CD
Iron Assault	89,95	89,95
Jagged Alliance	-	89,95

NBA Live 95

Exzellente Basketballsimulation, wahlweise in VGA oder SVGA (schneller Rechner, großer Monitor empfohlen) von den NHL-Hockey-Machern.

CD-ROM 99,95 3DO i.V.

	3,5	CD
Jazz Jackrabbit	-	79,95
Jetfighter 3	-	99,95*
Jungle Strike	79,95	79,95
Kingdom	-	99,95*
Kings Quest 7	-	99,95
Kings Quest Deluxe (1-6)	-	99,95
Klik & Play	89,95*	99,95
Knights of Xentar-Dr. Knight 3	99,95*	99,95
König der Löwen	79,95	-
Lands of Lore 2	-	i.V.
Larry Deluxe (1-6)	-	99,95
Last Bounty Hunter	-	99,95*
Last Dynasty	-	i.V.
Legend of Kyrandia 3	-	79,95
Legions	89,95	89,95*
Lemmings 3	79,95	59,95
Links 386	99,95	79,95
Links Kurse	ab 49,95	-
Little Big Adventure	-	99,95
Loadstar	-	89,95*
Lode Runner	79,95	89,95
Lords of Midnight	89,95*	89,95*
Lords of the Realms	79,95	89,95
Lost Eden	-	89,95
Lothar Matthäus Super Soccer	79,95	-
Lucasarts Classic Adventues	-	99,95
Lucasarts Classic Simulations	-	99,95

	3,5	CD
Pinball Fantasies Deluxe	-	89,95
Pinball Illusions	69,95*	69,95*
Pinball Wizard	-	89,95*
Populous 2 + Powermonger	-	49,95
Power	-	i.V.
Prince Interactive	-	89,95
Prisoner of Ice	-	i.V.
Privateer 1	-	49,95
Prototype	-	89,95*
Psycho Pinball	89,95	89,95
Quarantine	79,95	79,95
Quest for Glory 4	99,95	99,95*
Railroad Tycoon Deluxe	109,95	99,95
Raptor	-	69,95
Ravenloft 1 Straths Possession	89,95	89,95
Ravenloft 2 Stone Prophet	-	89,95*
Rebel Assault	-	89,95
Renegade	-	89,95
Retribution	89,95	89,95
Riddle of Master Lu	-	i.V.
Romance of 3 Kingdoms 3	99,95*	-
Sage von Nietoom 1	-	49,95
Sam & Max	99,95	109,95
Schatten des Imperiums (Battle Isle 3)	-	i.V.

Full Throttle-Vollgas

Die Besitzer des englischen Dark Forces konnten sich schon an der 140 MB großen Demo erfreuen. Wir erwarten ein Spitzenadventure im besten Lucasarts-Stil.

CD-ROM 99,95*

	3,5	CD
Sensible World of Soccer	79,95*	79,95*
Shadow Caster	-	49,95
Shanghai 3	-	89,95
Silent Hunter	-	i.V.
Sim City 2000	109,95	99,95

Jetzt auch Ladengeschäft*

informierter, größer, aktueller, schneller, besser: die neue (alte?!) N°1!

	3,5	CD
F-14 Data	49,95	s.o.
Fairway to Heaven	-	89,95*
Falcon Gold	-	109,95
Fantasy Fest	-	79,95
Fantasy Fiefdom	-	89,95*
Fast Attack	-	99,95*
FIFA Soccer	79,95	79,95
Flamingo Tours	69,95	69,95
Flashback	79,95	-
Flight Commander 2	99,95	99,95
Flight of the Amazon Queen	89,95*	89,95*
Flight Unlimited	-	89,95*
Formula 1 GP	-	39,95
Front Lines	79,95	79,95
Front Page Sports Baseball	99,95	89,95
Front Page Sports Football 95	99,95	89,95
Full Throttle - Voll Gas	-	99,95*
Gadget	-	99,95*
Gex	-	i.V.
Goblins 4 Woodruff	-	79,95
Great Naval Battles 3	99,95	89,95
Guilty	-	89,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Hammer of the Gods	-	79,95
Hardball 4	89,95	89,95
Hardball 4 Data	44,95	-
Harvester	-	i.V.
Hattrick (Ikarion)	89,95*	89,95*
Hell	-	89,95
Heretic	89,95*	89,95*

Slipstream 5000

Ultraschnelles Rennspiel durch verschlungene Tunnel und Gänge in „Descent-Technik". Netzwerk- bzw. Mehrspieler-option sollen integriert sein.

CD-ROM 89,95* PC 89,95*

	3,5	CD
High Seas	89,95*	89,95*
Höhlenwelt	-	99,95
Hokus Pokus	-	69,95
Incredible Toons	-	79,95*
Indiana Jones Desktop Adv.	79,95*	79,95*
Inferno	-	99,95
International Tennis Open	89,95	89,95

	3,5	CD
Mad News	89,95	99,95*
Magic Carpet	i.V.	99,95
Magic Carpet Data	-	39,95*
Magic of Endoria	99,95	-
Magic the Gathering	-	99,95*
Maniac Mansion 2	99,95	99,95
Marco Polo	-	89,95*
Master of Magic	109,95	99,95
Master of Orion + UFO 1	-	89,95
Mechlords	-	99,95*
Mechwarrior 2	89,95*	89,95*
Menzoberranzan	89,95	89,95

Star Trek-TNG

Mit 1,5 Lichtjahren Verspätung warpen Picard, Data & Co. hoffentlich endlich doch noch auf unseren heimischen PC bzw. unser 3DO

CD-ROM 109,95* 3DO 139,95*

	3,5	CD
Metal Marines	89,95	89,95*
Metaltech 1 Earthsiege	89,95	89,95
Metaltech 1 Earthsiege Data	39,95*	-
Metaltech 2 Battledrome	89,95	89,95
Micro Machines 1	59,95	-
Might & Macic Deluxe (3-5)	-	99,95
Might & Magic Heroes	89,95*	89,95*
Mission Critical	-	99,95*
Monty Python	-	89,95
Myst	-	99,95
Mystic Towers	-	69,95
Nascar Racing	89,95	79,95
Navy Strike	109,95*	99,95*
NBA Live 95	-	99,95
NHL Hockey 95	-	89,95
Noctropolis	-	99,95
Novastorm	-	79,95
Oldtimer	-	59,95
Orion Conspiracy	-	89,95*
Pacific Strike	89,95	-
Panzer General	89,95	ab 59,95
PGA Tour Golf 486	-	99,95
Phantasmagoria	-	109,95*
Picture Perfect Golf	-	89,95*
Pinball Dreams Deluxe	-	89,95

	3,5	CD
Sim Isle Rainforest	-	99,95*
Sim Tower	99,95*	99,95*
Simon the Sorcerer 1	99,95	99,95
Simon the Sorcerer 2	-	99,95*
Slipstream 5000	89,95*	89,95*
Space Academy	89,95*	89,95
Space Pirates	-	99,95
Space Quest 6	-	99,95*
Space Quest Deluxe (1-5)	-	99,95
SSN 21 Seawolf	-	49,95
Stalingrad (AH)	99,95	99,95
Star Control Deluxe (1-2)	-	49,95
Star Crusader	89,95	89,95
Star Trek - 25th	-	99,95
Star Trek - DS 9	-	i.V.
Star Trek - Judgement Rites	99,95	i.V.
Star Trek - TNG	-	109,95*
Star Trek - Starfleet Academy	-	99,95*
Star Trek - Technical Manual	-	99,95
Star Wars Screensaver	49,95	-
Starlord	109,95	99,95
Stonekeep	-	i.V.
Stone Racers Chuck Rock	79,95	79,95
Strike Commander	-	49,95
Subwar 2050	109,95	99,95
Super Karts	99,95	89,95
Super Streetfighter 2 Turbo	79,95*	79,95*
Syndicate 1	-	49,95
System Shock	89,95	99,95
Tank Commander	79,95	79,95
Task Force 1942	-	39,95
Temptation	-	99,95
Terminator Future Shock	99,95*	99,95*
Terminator Rampage	89,95	-

Temptation

Diese hervorragende Sammlung enthält Indycar Racing, Indycar Racings Data, 7th Guest, Lands of Lore sowie Legends of Kyrandia 2

CD-ROM 99,95

	3,5	CD
The Citadel	89,95*	89,95*
The Last Dynasty	-	109,95*
Theme Park	89,95	89,95

	3,5	CD
Thunderhawk 2	-	i.V.
Tie Fighter	99,95	99,95*
Tie Fighter Data	39,95	s. o.
Top Gun	-	99,95*
Tower Assault	79,95	79,95
Transport Tycoon	109,95	99,95
Transport Tycoon Editor	39,95*	-
Treasure Hunters Inc.	-	99,95*
Turrican 2	-	79,95*
UFO 1 + Master of Orion	-	89,95
Ultima 7 Deluxe (1-2)	-	119,95

Discworld

Das vielleivht witzigste Adventure des Jahres. Das Spiel steckt voll schrägem Humor und skurilen Einfällen. Schon mal einen Affen als Bibliothekar erlebt???

CD-ROM 89,95 PC 89,95

	3,5	CD
Ultima 8 inc. Speech Pack	109,95	109,95
Ultima Underworld Deluxe (1-2)	-	119,95
Under a Killing Moon	-	99,95
US Navy Fighters	-	99,95
USS Ticonderoga	-	89,95
Wacky Wheels	79,95	69,95
Warcraft 1 Orcs & Humans	89,95	89,95
Warlords 2	99,95	-
Warlords 2 Data	79,95	-
Wing Commander 3	-	79,95
Wing Commander Armada	79,95	79,95
Wing Commander Deluxe (1-2)	-	79,95
Wings of Glory	-	69,95
Winning Post	-	99,95*
Wolf	89,95	79,95
World Cup Golf	-	69,95
World Hockey 95	-	89,95*
X-COM (UFO 2)	109,95	99,95
X-Wing Datas	ab 49,95	s.u.
X-Wing Deluxe	-	79,95
Zorro	-	89,95

LÖSUNGSBÜCHER	DT	US
Betrayal at Krondor	29,95	-
Dark Sun 2	24,95	-
Discworld	19,95	-
DSA 1	29,95	-
DSA 2	29,95	-
Dungeonmaster 2	29,95	-
Elder Scrolls 1	29,95	-
Lands of Lore 1	24,95	-
Legend of Kyrandia 3	19,95	-
Maniac Mansion 2	24,95	-
Might & Magic 5	29,95	-
Sam & Max	19,95	-
Simon the Sorcerer 1	24,95	-
Ultima 8	39,95	-
Wizardry 7	29,95	-
Vollgas	24,95*	-

JAZZ Jakarta Multimedia

SVGA-Karte inc. MPEG (wahlweise VLB oder PCI), ET 4000 W32 SVGA-Chip, ZORAN MPEG-Decoder, TSENG Viper AVI-Beschleuniger, 2 MB Dram, bis 1280 x 1024, Fullscreen mit 16 Mio. Farben ohne Dithering, 2 Zusatzkarten im Angebot: Jazz-Port of Entry (TV-Filme oder -Spiele am PC inc. Kabeltuner), Jazz-Projektor (PC-Spiele am TV).

HARDWARE	
JAZZ Jakarta	749,95
JAZZ PC am TV	199,95
JAZZ TV am PC	299,95
JAZZ Komplett	1149,95
PC CH Flightstick Pro	179,-
PC Gravis Joypad	49,95
PC Gravis Joystick Pro	79,95
PC Soundblaster 16	319,-
PC Soundblaster 16 ASP	399,-
PC Soundblaster AWE 32	499,-
PC Soundblaster Wave Blaster 2	299,-
PC Soundblaster Y-Kabel	29,95
SEGA 32X	399,-
SEGA Saturn	ab 1299,-
SNES Super Game Boy	99,95
SONY Playstation	ab 1099,-

0171/540 87 63

11.00 -20.00 h Versandtelefon

+++ PC +++ PC-CD +++ MAC +++ MAC-CD +++ JAGUAR +++ JAGUAR-CD +++ SATURN +++ SEGA 32X +++ MEGA DRIVE +++ MEGA CD +++ GAME BOY +++ SUPER NES +++ 3DO +++ SONY PLAYSTATION +++ LASERDISKS +++ COMPUTER & VIDEOSPIELZEITSCHRIFTEN AUS ALLER WELT +++ MUSIK CD'S +++ COMICS +++ ANIME +++ VIDEOS

Versandpauschale 10,50 DM · Express 8 DM · Sicherheitskarton 3 DM · Softwaretest 3 DM · Versandkostenfrei ab 250 DM · Halbes Jahr Garantie auf Hard- und Software · Es gelten unsere AGB · Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten · i.V. bzw. *: Bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich · Anzeigenschluß 25.4.95. Highway to Hell ist eine Division der Earthquake Entertainment Film- und Musikproduktion GmbH.

SPIELE-REFERENZEN

Abenteuerspiele



vorgestellt von Boris Schneider

1 DAY OF THE TENTACLE
(LucasArts)
Tentakelige Knuddelmonster wollen die Menschheit unterjochen, drei schräge Helden haben etwas dagegen. Herrlich unernstes Comic-Abenteuer, beste LucasArts-Qualität.

2 MONKEY ISLAND II
(LucasArts)
Mittlerweile Kult: Piraten-Frischling Guybrush Threepwood und sein spukiger Widersacher LeChuck. Geistreiche Rätsel und intelligente Gags satt.

3 SAM & MAX HIT THE ROAD
(LucasArts)
Comic-Anarchie, wunderbar zynisch. Ein Privatdetektiv (Sam, der Hund) und sein Gehilfe (Max, das Häschen) suchen eine entlaufene Jahrmarktsattraktion.

4 INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
(LucasArts)
Weniger Gags, umso mehr Puzzles. Anspruchsvolle Rätsel-Wundertüte rund um den legendären Kino-Abenteurer Indiana Jones.

5 DEATH GATE
(Legend)
Der Infocom-Veteran Bob Bates kombiniert Textadventure-Tugenden mit Anklick-Komfort. Kenner lieben Death Gate: hoher Anspruch plus Fantasy-Story.

Actionspiele



vorgestellt von Boris Schneider

1 MAGIC CARPET
(Bullfrog)
Alle Teppiche fliegen hoooch: 3D-Grafik zum Sattstaunen gepaart mit intelligenter Strategie-Action. Aufreibende Magieduelle mit cleveren Computergegnern. Hat Stil, Klasse und ist handgeknüpft.

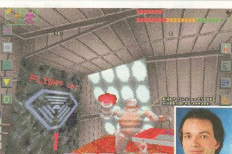
2 DESCENT
(Interplay)
Bummel durch die Tunnel. Mit dem Gleiter durch verwinkelte Minenschächte; Roboter hetzend und Bergarbeiter rettend. High Speed, Licht- und Schatteneffekte, erzschnelle Action.

3 WING COMMANDER 3
(Origin)
Traditionelles Weltraum-Rabumm nach der Super VGA-Frischzellenkur. Selten so schön Raumschiffe zerbrezelt und Videos geguckt: Hochwertige Spielfilm-Cut-Scenes erzählen die Story.

4 REBEL ASSAULT
(LucasArts)
Heiliger Vader, das war ein Bahnbrecher! LucasArts CD-Technik-Pionier setzt langsam Staub an, fasziniert aber immer noch durch ansehnliches und vergnüglich schlichtes Weltraum-Geballer.

5 DOOM
(id Software)
Das Medienereignis des Jahres 1994: Technisch vorzügliche Brachial-Action mit Kultstatus. Legte weltweit ganze Netzwerke und Bürobelegschaften lahm. In Deutschland nur noch unterm Ladentisch zu haben: Abgabe wegen Indizierung erst ab 18.

Rolllenspiele + Action-Adventures



vorgestellt von Heinrich Lenhardt

1 SYSTEM SHOCK
(Origin)
Jüngstes Meisterwerk der Underworld-Macher: vertrackt-intelligente Mischung zwischen Rollenspiel, Action und Abenteuer. Unbedingt die CD-Version kaufen: besserer Sound und SVGA-Grafik!

2 ULTIMA UNDERWORLD II
(Origin)
Hier möbelten die Programmierer von System Shock die Ultima-Story mit richtungsweisender 3D-Grafik und Echtzeit-Actionkämpfen auf. Höchst komplexe Dimensionsreise mit viel Abwechslung.

3 ULTIMA 8 – PAGAN
(Origin)
Der jüngste Sproß der klassischen Ultima-Serie bietet einen Hauch von Action-Adventure. Bewährte Stärken bei Story und Anspruch wurden in ein neues, gefälliges Grafiksystem verpackt.

4 LITTLE BIG ADVENTURE
(Electronic Arts)
Bizarrer Held in bizarrer Welt macht bizarre Dinge. Schleichend, kämpfend und Gegenstände einsetzend steuern Sie Twinsen durch ein durchgestyltes Action-Adventure. SVGA-Animationen zum Knutschen.

5 ELDER SCROLLS – ARENA
(Bethesda)
Auf Underworld-Spuren wandelt dieser ungemein umfangreiche Fantasy-Brocken. Detaillierte 3D-Grafik, hunderte von Schauplätzen und effektreiche Zweikampf-Action.

Simulationen



vorgestellt von Florian Stangl

1 STRIKE COMMANDER
(Origin)
Die immer noch aufwendigste Mischung aus Soap Opera und Simulation: Zur bissigen Handlung gesellen sich gut gemischte Missionen für High-Tech-Flieger.

2 U.S. NAVY FIGHTERS
(Electronic Arts)
Da lacht der Pentium: HiRes-3D bis zu 800 x 600 Bildpunkten! Doch auch in Tempo-günstiger Standard-Auflösung macht die schnittige Jet-Simulation Spaß.

3 ACES OVER EUROPE
(Dynamix)
Historisch seriöse Simulation der Luftgefechte im Zweiten Weltkrieg. Der Nachfolger von Aces of the Pacific bietet eine Fülle von Flugzeugtypen und Missionen.

4 COMANCHE
(Novalogic)
Hart an der Grenze zum Actionspiel: Der in die Jahre kommende Voxel-Heli bietet immer noch den meisten Spaß, den man in einem simulierten Hubschrauber haben kann.

5 ACES OF THE DEEP
(Dynamix)
Die besten Elemente des U-Boot-Klassikers »Silent Service« abgeguckt; dann erweitert, verschönt und vom Stapel gelassen. Das Resultat: ein Klaustro-Thriller der Oberklasse.

SPORTSPIELE

vorgestellt von Heinrich Lenhardt

1 NHL HOCKEY '95
(Electronic Arts)

Statistiken. Bodychecks. NHL-Teams. Liga-Modus. Strafbank-Aufenthalte. Zwei-Spieler-Duelle. Und vor allem: Spielgefühl und Steuerung zum Verlieben.

2 LINKS 386 PRO
(Access)

Die Mutter aller Golf-Simulationen. Erz-realistisch, schön anzusehen. Zusatzkurse gibt's ebenso wie eine Windows-Version namens »Microsoft Golf 2.0«.

3 NASCAR RACING
(Papyrus/Virgin)

Heiliges Blechle: Nicht nur die schönsten Unfall-Orgien, sondern auch die packendsten Rennduelle bietet dieser 3D-Schicki. Dicke PS-Boliden schmirgeln sich gegenseitig die Kotflügel weg – sehr effektvoll und viel lustiger als rückwärts einparken.

4 NBA LIVE '95
(Electronic Arts)

Keine andere Basketball-Simulation kann NBA Live den Korb reichen. Sinnvolle Optionen und Spiel-Modi satt plus schillernde Aufmachung: Edel-Präsentation der Superstars mit digitalisierten HiRes-Bildchen.

5 FIFA SOCCER
(Electronic Arts)

Hier ein Hackentrick, da ein Eigentor: spektakuläre Fußball-Fröhlichkeit der unkomplizierten Art.

STATEGIE- UND DENKSPIELE

vorgestellt von Jörg Langer

1 CIVILIZATION
(Microprose)

Sid Meiers Strategiespiel um die Evolution der Völker bietet alle Elemente, die in diesem Genre Spaß machen. Auch der sehr ähnliche Nachfolger »Colonization« gehört in jede gute Sammlung.

2 SIM CITY 2000
(Maxis)

Lieber eine funktionierende Kanalisation statt einstürzender Neubauten – als Städteplaner und Bürgermeister sind Sie für die Infrastruktur einer wachsenden Metropole verantwortlich. Super VGA sorgt für ein übersichtliches 3D-Terrain.

3 RAILROAD TYCOON DELUXE
(Microprose)

Spannender als jede Modell-Eisenbahn: Ein Jahrhundert haben Sie Zeit, um ein Schienen-Imperium hochzuziehen. Auch dieses leicht zugängliche Geldscheffel-Spiel wurde von Sid Meier designt.

4 MASTER OF MAGIC
(Microprose)

Stadtaufbau plus Expansion, jetzt in einer Fantasy-Region. Strategie, Taktik und jede Menge Magie sorgen für monatelangen Spielspaß. Eine echte Herausforderung für Fortgeschrittene.

5 WARCRAFT
(Interplay)

Strategie light der hektischen Art. In Echtzeit dirigieren Sie Ihre Truppen im Fantasy-Kampf zwischen Menschen und Monstern. Ganz nebenbei muß man für Rohstoff-Nachschub sorgen.

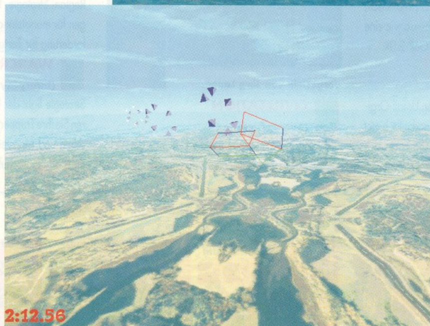


FLIGHT UNLIMITED

Looping, Immelmann und edle Grafiken: Die ausgefeilte Kunstflugsimulation »Flight Unlimited« lockt auch Piloten-Muffel vor den Monitor.

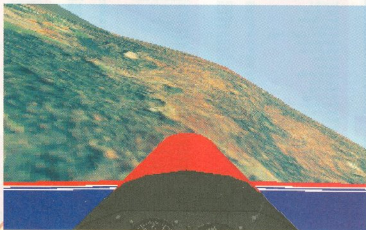
Hunderttausende Hobbyflieger können sich kaum irren: Es muß nicht immer im Luftraum geschossen werden. Was dem Segelflieger seine thermischen Aufwinde, sind dem Kunstflieger PS-starke Hochleistungsmotoren, um sich mit komplizierten Flugfiguren am Himmel auszutoben. In »Flight Unlimited« wird nicht geschossen, es gibt keine Gegner und keine Explosionen, sondern einfach Fliegen pur – grafisch exzellent verpackt.

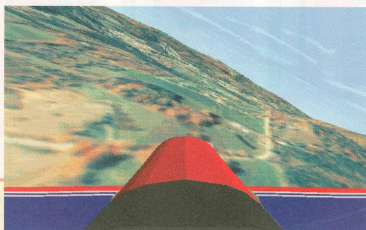
Das US-Programmierteam Looking Glass hat sich mit der Simulation des Abenteuers Fliegen viel Mühe gegeben: Um in die Lüfte zu steigen, wählen Sie nicht einfach nur einen Menüpunkt aus. Nein, man bewegt sich in einer Baracke auf dem Flugplatz und findet in der 3D-Umgebung alle wichtigen Icons, um das Spiel zu beginnen. Mit dem Globus wählen Sie das Fluggebiet, im Bücherregal stehen die Logbücher, mit der Tafel suchen Sie sich eine Übung aus oder entscheiden sich für einen Kunstflugkurs. Als Fluggebiete stehen fünf Gegenden der USA wie die Wälder Alaskas oder die Wüste Arizonas zur Verfügung.



Der Pfeil in der Bildmitte zeigt den Weg zum nächsten Ring an

Vor dem ersten Immelmann Ihres Lebens sollten Sie mit dem Trainer ein paar Runden wagen. Zusammen mit einer amerikanischen Kunstflugpilotin entwickelte Looking Glass ein Trainingsprogramm, das es auch Einsteigern ermöglicht, die fünf Flugzeuge zu beherrschen. Angefangen vom Geradeausflug über vollendete Loopings bis zu gewagten Wendemanövern pauken Sie alle Lektionen. Auf einer Tafel wird in mehreren Schritten die zu fliegende Figur gezeigt und alle wichtigen Handgriffe erklärt. Eine weitere Grafik zeigt die Sicht aus dem Cockpit, worauf Sie achten müssen und schließlich die einzelnen







Vor dem Abheben wählen Sie die Art des Starts aus

Manöver, die Sie mit dem Joystick durchführen sollen.

Dann wird es ernst: Der digitale Lehrer fliegt die Aufgabe vor und erklärt per englischer Sprachausgabe, was Sie zu tun haben. Zusätzlich stehen die wichtigsten Schritte auf einem eingeblendeten Notizblock in einer Bildschirmecke. Nach der Demonstration sind Sie dran: Ein farbiger Pfeil zeigt, wohin Sie steuern müssen; außerdem deuten kleine graue Pfeile die Richtung an, in die der Joystick bewegt werden soll. Ist der Trainer unzufrieden, gibt er auch schon mal kritische Kommentare ab und fordert Sie zu konkreten Aktionen auf.

Hat man sich so durch die grundlegenden Techniken gekämpft, ist es an der Zeit, sich an die Kunstflugmanöver heranzuwagen. Diese sind nach aufsteigendem Schwierigkeitsgrad angeordnet und fordern selbst gewiefte Piloten nicht zu knapp. Schalten Sie vorher noch den Videorecorder ein, mit dem Sie Ihre schönsten Erfolge oder peinlichsten Pannen nochmal in Ruhe ansehen können.

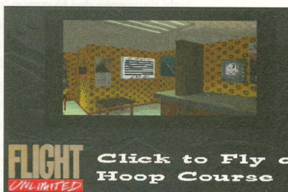
Durch fünf Ringe in einer geraden Linie zu fliegen ist ja noch ganz einfach, doch einen korkenzieherförmigen Kurs zu bewältigen ein ganzes Stück diffiziler. Profis dürfen sich mit Ringen versuchen, durch die sie vorwärts fliegen und dann mit ausgeschaltetem Motor rückwärts wieder durchfallen müssen. Das ganze spielt sich unter Zeitdruck ab, da jeder ausgelassene Ring Strafsekunden kostet und nur die schnellste Zeit zum Eintrag in die Highscoreliste führt.

Besondere Mühe gaben sich die Programmierer von Looking Glass mit dem Flugverhalten der Maschinen. Flight Unlimited simuliert echte Luftströmungen, thermische Aufwinde, Seitenwinde, etc. und berechnet in Echtzeit deren Auswirkungen auf die Tragflächen, Seiten- und Höhenruder der Flugzeuge. Das Ergebnis ist ein realistischeres und flexibleres Flugverhalten als in anderen Simulationen.

So genügt es beispielsweise nicht, nur durch Einsatz des Seitenruders eine Rechtskurve zu fliegen; Sie müssen gleichzeitig mit dem Querruder sanft dagegendrücken.

Die fünf Flugzeuge unterscheiden sich grundlegend in ihren Eigenschaften. Die »Pitts« ist ein schon legendärer Doppeldecker für den Kunstflugeinsatz, die »Decathlon« eine beliebte Trainingsmaschine, die »Extra« ein schnittiger Flitzer, die »Sukhoi« ein bulliges Kraftpaket aus russischen Landen und die »Grob« ein hochmoderner Segelflieger, der auch kunstflugtauglich ist. Viel Wert wurde aufs Detail gelegt: Bei allen Propellermaschinen klingt der Motorsound wie im echten Cockpit, bei einer Außenansicht dagegen ganz anders.

Die Propellerbewegungen



In der Baracke finden Sie alle Menüpunkte

Links sehen Sie Flight Unlimited mit VGA-Grafik (320 x 200), in der Mitte mit 320 x 400 Pixel und rechts mit Super VGA (640 x 480)

florian stangl

Für mich ist klar: Die Tage des »Microsoft Flight Simulator« sind gezählt. Flight Unlimited ist schöner, schneller und spaßiger. Auch wenn der eine oder andere seinen Rückenflügen unter der Golden Gate Bridge nachweint, lassen sich die Vorzüge der neuen Kunstflugsimulation nicht unter den Tisch kehren.

Flight Unlimited hat die mit Abstand beste Grafik aller PC-Flugsimulationen. Da blicken selbst Flugzeugmuffel wie Kollege Langer über die Schulter, murmeln ein andächtiges »faszinierend« und wollen selbst mal Hand ans Steuer legen.

Wieviel Liebe Looking Glass ins Detail gesteckt hat, merkt man an allen Ecken und Enden. Die Motorsounds klingen vom Anlaßgeräusch bis zum hohen Singen in höchsten Drehzahlen besser als in den vergleichbaren Spielen. Bei den Flugzeugmodellen bewegen sich die Ruder entsprechend Ihren Aktionen und die Thermiken wirken sich nicht wie ein Lift aus, sondern müssen gekonnt geflogen werden, um den Segelflieger steigen zu lassen.

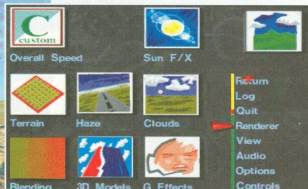
Flight Unlimited verkommt trotz des Grafik-Overkills zu keinem langweiligen »Ich schalte den Autopiloten ein und lehne mich zurück«-Spiel, sondern fordert Sie nicht zu knapp.

Selbst Profis sollten erst einmal das Trainingsprogramm absolvieren, da sich das Flugverhalten deutlich von anderen Simulationen unterscheidet und realistischer ist.

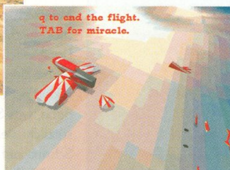
Die Kunstflugtricks sind intelligent aufgebaut und steigen im Schwierigkeitsgrad sachte an. Vorsicht, hier besteht Suchtgefahr: Wer die tückischen, aber fairen Kurse nicht in Rekordzeit bewältigt, verbringt viele Stunden damit, die Ringe noch schnittiger anzufliegen und alle aerodynamischen Tricks zu perfektionieren.

Keine Rauchfahnen, sondern thermische Aufwinde: Hier steigt der Segelflieger in größte Höhen.





Mit umfangreichen Optionen passen Sie die Grafik Ihrem Rechner an

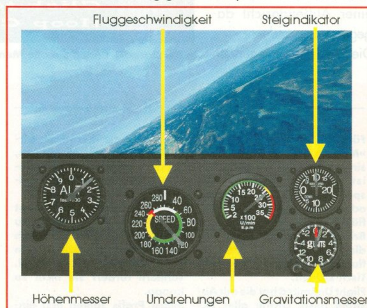


Bei einem Crash fliegen die Teile in alle Richtungen davon

werden je nach Motordrehzahl verblüffend echt simuliert, sogar die Zugbewegung durch die Umdrehungen des Motors sind realistisch nachempfunden. Bei allen Maschinen zieht deswegen das Flugzeug leicht nach rechts, nur die russische Sukhoi hat einen linksdrehenden Motor und weicht nach links vom Kurs ab. Bei der Grob wurde der kleine Faden nicht vergessen, der außen am Cockpitfenster befestigt die Windströmung anzeigt.

Detailliebe auch beim Crash: Hier wird keine schnöde Explosion gezeigt, sondern die Flugzeuge zerbrechen in mehrere Teile, die abhängig von Aufprallwinkel und Geschwindigkeit in die entsprechenden Richtungen davonspringen. Kollidieren zwei Teile, werden auch diese Auswirkungen in Echtzeit berechnet; zerschellt das Flugzeug an einem Berg, kullern die Überreste den Hang hinunter.

Grafisch schlägt Flight Unlimited die anderen Simulationen auf dem Markt um Längen. Alle Fluggebiete wurden fotografiert, digitalisiert und mit der sogenannten »ImageScaping«-Technik den Pixels der Karten Höhenwerte zugewiesen. Das Ergebnis wurde mit einer Art »Voxel«-Technik (ähnlich der »Comanche«-Grafik) kombiniert, dadurch wirken die Landschaften aus der Luft unglaublich realistisch und dreidimensional. In Bodennähe werden die einzelnen Bildpunkte deutlich größer, durch einen »Verschmier«-Effekt



Die Instrumente in den Cockpits sind übersichtlich angeordnet



im wettbewerb

Bei den zivilen Flugsimulationen hat sich Flight Unlimited an die Spitze gesetzt. Gegen die superben Grafiken und die ausgefeilten Kunstflugmanöver sieht der Flight Simulator 5 von Microsoft ziemlich altbacken aus. Die abgespeckte Variante Flight Light hat noch weniger zu bieten. Zwei Militärsimulationen halten knapp die obersten Ränge: US Navy Fighters bietet Super-VGA-Grafiken und spannende Missionen, während Strike Commander nach wie vor die beste Mischung aus Simulation, Action und Story darstellt.

Strike Commander	88
US Navy Fighters	86
FLIGHT UNLIMITED	**84**
Flight Simulator 5	65
Flight Light	44

WELCHE HARDWARE BRAUCHEN SIE?

»Läuft das eigentlich auch auf meinem PC?« ist angesichts der fotorealistischen Grafik eine verständliche Frage. In zwei umfangreichen Menüs dürfen Sie nahezu alles an Flight Unlimited verändern, um die Geschwindigkeit für Ihr System zu optimieren.

Möglich sind Auflösungen von 320 x 200 bis 640 x 480 Pixel und Details von »fotorealistisch« bis »kahl«. In mehreren Stufen dürfen Sie wählen, wie hoch die Bodengrafik aufgelöst wird, wieviele Texturen die Flugzeuge verzieren oder ob Wolken, Sonneneffekte und Teile des Cockpits zu sehen sind.

Auf jeden Fall benötigen Sie einen Rechner mit Local Bus oder PCI und eine flotte Grafikkarte sowie mindestens 8 MByte RAM. Auf einem DX-50-Rechner müssen Sie auf jeden Fall Details herunterschalten, sonst ruckelt sich Flight Unlimited zu Tode. Die nachfolgende subjektive Darstellung gibt die Grafikgeschwindigkeit mit der maximalen Detailstufe unter den verschiedenen Auflösungen wieder.

Prozessor	320x200	320x400	640x480
486 ab 50 MHz	quälend	unerträglich	unerträglich
486 ab 66 MHz	erträglich	quälend	unerträglich
486 ab 100 MHz	sehr gut	gut	erträglich
Pentium bis 60 MHz	sehr gut	gut	erträglich
Pentium ab 90 MHz	sehr gut	sehr gut	gut

SOLDATEN STEHEN ZUM KAMPF BEREIT... DIE FEINDLICHEN TRUPPEN BEDRÄNGEN SIE IMMER MEHR... VERTEIDIGEN SIE IHRE HAUPTSTADT...

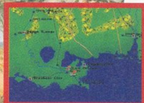
ÜBER DAS SCHICKSAL EINER NATION ZU ENTSCHEIDEN WAR NOCH NIE EINFACH!

1861 Amerika 1865

SIE ENTSCHEIDEN ÜBER DAS SCHICKSAL EINER NATION



Illustriert von Dale Gallon



AUFBAU

IHRE AUFGABE: REKRUTIEREN SIE TRUPPEN, BILDEN SIE ARMEEN AUS, SCHÜTZEN SIE SICH DURCH BEFESTIGUNGEN UND BLOCKADEN. AUCH DAS SCHIENENNETZ IST IN SCHLECHTEM ZUSTAND...



DATENBANK

HIER ERHALTEN SIE ALLE INFORMATIONEN, DIE SIE BENÖTIGEN. LERNEN SIE GENERÄLE KENNEN, INFORMIEREN SIE SICH ÜBER WAFFEN, UND ERKUNDEN SIE DIE GESCHICHTE.



KOMMANDOZENTRALE

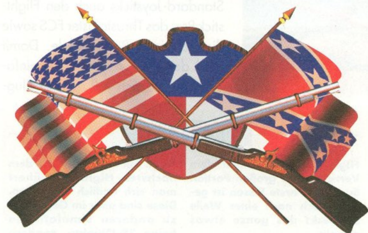
ERNENNEN, BEFÖRDERN ODER ENTMACHTEN SIE HISTORISCHE GENERÄLE, BESTIMMEN SIE DIE TRUPPENAUFSTELLUNG UND -STÄRKE. VERWIRKLICHEN SIE IHRE TAKTIKEN UND STRATEGIEN IN ECHTZEIT.

MANÖVER:

MIT HILFE DER DETAILLIERTEN LANDKARTE PLANEN SIE IHRE FELDZÜGE. OB ZU LANDE ODER ZU WASSER - DAS IST IHRE ENTSCHEIDUNG.

KAMPF

KÄMPFEN SIE MIT INDIVIDUELLEN ARTILLERIE-, KAVALLERIE- UND INFANTERIE-EINHEITEN AUF EINER 3D LANDKARTE - ALLES IN ECHTZEIT.



DIE MACHER DES PREISGEKRÖNTEN SPIELES "FIELDS OF GLORY" SETZEN MIT AMERIKA 1861 - 1865 NEUE MAẞSTÄBE FÜR STRATEGIE- UND SIMULATIONS-SPIEL-TECHNOLOGIE.

MIT AMERIKA 1861 - 1865 KÖNNEN SIE JEDE GROẞE SCHLACHT UND JEDEN FELDZUG PLANEN UND REALISIEREN. FÜHREN SIE DEN NORDEN ODER SÜDEN DURCH DIE VIER "BLUTIGEN" JAHRE, DIE DIE STÄRKSTE NATION DER WELT FORMTEN - IM 1 - ODER 2-SPIELER-MODUS ÜBER SERIELLE VERBINDUNG, MODEM ODER NETZWERK.

ALLES IST WIRKLICHKEIT. DIE ZEIT RENNT...

AMERIKA 1861 - 1865 - IHRE STRATEGIE ENTSCHEIDET.

PC CD-ROM

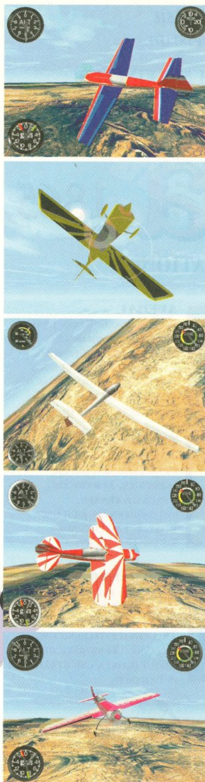
DAGGER INTERACTIVE TECHNOLOGIES LIMITED



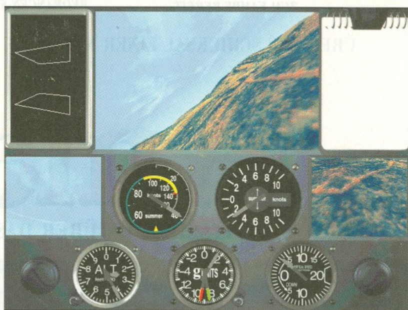
IM EXCLUSIVVERTRIEB VON BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE

empire® INTERACTIVE

Bomico Unterhaltungssoft u . hardware Vertriebs GmbH . Am Südpark 12 . 65451. Kelsterbach Telefon: 06107 930-100 Telefax: Verkauf: 06107 930-160 . PR/Marketing: 06107 930-170 . Geschäftsleitung: 06107 930-120



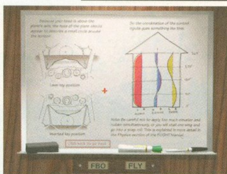
Diese Flugzeuge stehen zur Auswahl (von oben nach unten): Die deutsche Extra, die wendige Decathlon, der Hochleistungssegler Grob, der Doppeldecker Pitts und die bullige Sukhoi.



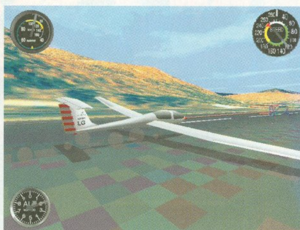
Hier sehen Sie nicht nur nach vorne, sondern auch nach links und rechts, um bei komplizierten Manövern nicht die Übersicht zu verlieren

aber verwaschen, so daß die Grafik etwas unscharf wird, sich aber nicht in häßliche Pixel-Monster verwandelt.

Die Sonne blendet nicht nur den Spieler, sie beleuchtet auch je nach Position des Flugzeugs das Cockpit unterschiedlich und ruft sogar »Lens Flares« hervor. Dieser Effekt tritt eigentlich auf, wenn man mit einem Fotoapparat oder einer Kamera in die Sonne fotografiert, und soll im Spiel für mehr Realismus sorgen. Außerdem dürfen Sie die Stärke des Windes, dessen Richtung, die Dichte des Dunstes und vor allem den Detailreichtum einstellen. Damit läuft Flight Unlimited ab einem DX2-66 zufriedenstellend (lesen Sie dazu auch den Kasten »Welche Hardware brauchen Sie?«).



Diese Tafel erklärt eines der Kunstflugmanöver



Es gibt sogar einen Schleppstart für das Segelflugzeug

Das Programm unterstützt neben Standard-Joysticks auch den Flightstick Pro, das Thrustmaster FCS sowie die gängigen Ruderpedale. Damit wird das Spielen wesentlich einfacher, da Sie sich voll auf das Flugverhalten konzentrieren können und nicht nach den entsprechenden Tasten suchen müssen. Das Steuern der wendigen Maschinen erfordert ohnehin viel Fingerspitzengefühl und häufig gleichzeitiges Betätigen von Seiten- und Querruder. Wenn Sie nebenbei noch die richtige Motordrehzahl einstellen sollen, kommt schnell Hektik auf. Flight Unlimited läßt sich zwar auch komplett mit der Tastatur steuern, doch diese Methode ist mehr als unbefriedigend. **(fs)**

gregor neumann

Flight Unlimited ähnelt dem Verzehr einer großen Portion Sushi: Der erste Bissen ist genial, doch nach einer Weile schmeckt das ganze etwas pappig.

Die Grafik ist überaus edel, die Steuerung klar und logisch und die Aufmachung läßt den nötigen Humor nicht fehlen. Bis zum ersten Abheben ist es eine einzige Freude. Alsdann schwebt man über die fotorealistischen Landschaften, genießt die Lichtreflexe der Sonne auf der Cockpit-Scheibe und ist sich sicher, noch nie im Leben einen besseren Flugsimulator gesehen zu haben. Und dann fliegt man, und fliegt und fliegt und fliegt und fragt sich plötzlich, wohin man fliegt. Auf der Suche nach dem nächsten Highlight nähert man sich endlich Gebäuden. Diese sind aber im Gegensatz zu anderen Simulationen keine 3D-Objekte, sondern flache 2D-Texturen. Man kann also nicht unter Brücken hindurch düsen oder auf Wolkenkratzern landen.

Flight Unlimited ist eben eine reinrassige Flugsimulation, die Freunde des hyperrealistischen Kunstflugs begeistern kann. Als solche ist sie sehenswert und erlebenswert. Doch wer ausgeklügelten Instrumentenflug à la »Flight Simulator« oder gewagte Stunts in 3D-Landschaften sucht, wird nach einer Weile den Joystick zur Seite legen.

flight unlimited

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ☐ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Flugsimulation
Hersteller	Looking Glass
Ca.-Preis	DM 130,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; wenig (deutsche Version in Vorbereitung)
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung	Gut
Grafik	Sehr gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 450 KByte + 7 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 25 MByte
CD-Belegung: ca. 325 MByte

Besonderheiten: Ausführlicher Kunstflugtrainer über realistischen Landschaften.

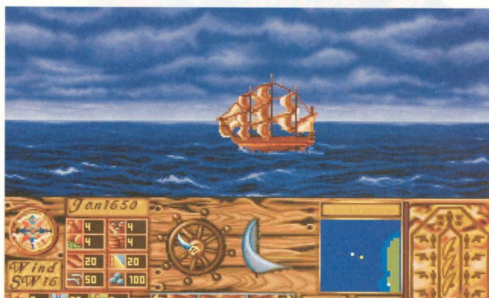
Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit 8 MByte RAM und Joystick. (Für SVGA: Pentium ab 60 MHz).

84

HIGH SEAS TRADER

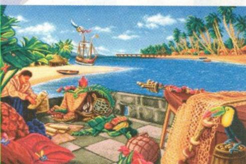
Seefahren für Arme: Impressions' uninspirierter »Pirates«-Abklatsch schippert direkt in Richtung Meeresgrund.

Wer kennt nicht die stolzen »Pirates« aus Sid Meiers Erfolgshit, die zuletzt in einer schicken Gold-Version die PC-Bildschirme unsicher machten. »Das können wir auch!«, sagte man sich nun bei Impressions, und entwickelte »High Seas Trader«. Aber nicht nur die krämerischen Leistungen eines Händlers im 17. Jahrhundert sollten simuliert werden, sondern auch das eigentliche Herumsegeln. So sieht man während der Fahrt von einem Hafen zum nächsten seine (uninteressante, da meeresbedingt flache) Umgebung in dreidimensionaler Biedergrafik und darf bei Auseinandersetzungen aufs Kanonen-Knöpfchen drücken. Fremde Schiffe scheinen auf weite Entfernung zu schweben und lösen sich schon auf mittlere Distanz in unansehnliche Pixelhaufen auf. Von Nahansichten der häßlichen Entlein bleibt man glücklicherweise verschont.



Kampf mit Spielzeugschiffen – oder vermögen Sie in diesem Bild eine mächtige Fregatte zu erkennen?

Die seefahrerischen Anforderungen beschränken sich darauf, den Blick nach links oder rechts zu wenden, den Gegner in die Mitte des Bildschirms zu bugsieren und dann die Kanonen abzufeuern. Daß man mit drei verschiedenen Munitionstypen schießt, fällt mangels grafischer Details nicht weiter auf. Ist das Gefecht verloren, landet man entweder im nächsten Hafen (sofern man kapituliert), oder direkt auf der DOS-Ebene (wie wäre es mit einem Sprung zum Hauptmenü gewesen?). Kommt es zu Entergefechten, werden diese rechnerisch ausgewertet. Hier sind Zahl und Moral der Matrosen, das Vorhandensein von Waffen sowie die Zusammensetzung der Crew entscheidend. Schiffsjungen sind billig und unerfahren, Seefahrer können besser segeln, Soldaten erfolgreicher kämpfen.


Die Häfen zeigen teilweise unterschiedliche Grafiken



Auf der scrollenden Weltkarte plant man seine Route

Die meiste Zeit ist man mit Handeln beschäftigt, wobei sich die Preise sämtlicher bekannter Häfen aufrufen lassen. Von vielen Gegenden haben Sie anfangs noch keine Karten und müssen diese erst käuflich erwerben. Ansonsten wartet das Programm mit sechs Kanonen- und Schiffstypen auf, von denen jedoch keine »Außenansicht« existiert; auch das »Cockpit« ändert sich nicht. Ein richtiges Spielziel fehlt, der Erwerb von Landgütern und Titeln muß Ihnen Motivation genug sein. **(la)**

jörg langer

Was hätte man nicht alles aus der 3D-Idee machen können: Heiße Seegefechte mit schreienden Matrosen und zerreißenden Segeln, spannende Echtzeit-Degenduelle und manuelles Ausrichten der Kanonen. Impressions schludert stattdessen eine todlangweilige Handelssimulation mit herzerweichend schlechter 3D-Grafik und eintöniger Herumschipperei zusammen.
Ich mußte mich beim Testen teilweise zwingen, auf den Bildschirm zu schauen – die braunen Zahlenkolonnen auf holzbraunem Grund suggerieren verzeifelt »Schalt mich ab!«. Unerwartete Puzzles erwachsen aus den deutschen Bildschirmtexten: Was will man mir mit »Ausstz.« sagen, wie interpretiere ich »Backb.-S.« und welcher Güteklasse ist bitteschön ein »Kauffahrtei«? Handelsliebhaber könnten dem Vorräte-Verschieben theoretisch das eine oder andere Quentchen Spielwitz abgewinnen. Die vorliegende Realisierung läßt mich aber von einem Kauf des Produkts dringend abraten – das immer noch erhältliche »Pirates Gold« ist um Welten besser.



high seas trader

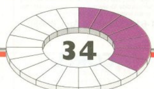
☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Impressions
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; mangelhaft
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 14 MByte

Besonderheiten: Autopilot; Spielstände jederzeit speicherbar.

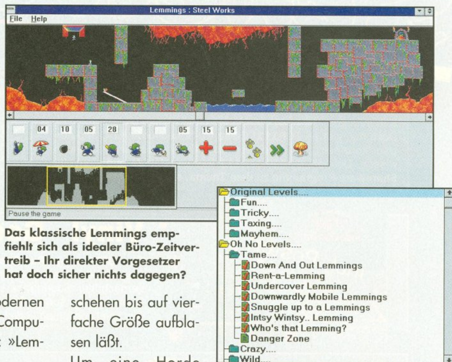
Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.





LEMMINGS FÜR WINDOWS

Die alte Tugend des Lemminge-rettens ist wieder »in«: Unter Windows gibt sich der Klassiker einen Hauch hübscher und komfortabler.



Das klassische Lemmings empfiehlt sich als idealer Büro-Zeitvertreib – Ihr direkter Vorgesetzer hat doch sicher nichts dagegen?

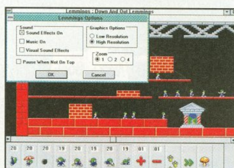
Das Programm merkt sich, welche Levels Sie bereits geschafft haben.

Mach' mal Pause: Seit Microsoft sein Windows serienmäßig mit dem beliebten Kartenspäßchen »Solitaire« ausliefert, verzweifeln ganze Personalchef-Stämme angesichts des erwachten Spieltriebs der Belegschaft. Die Beliebtheit des schnellen Vergnügens zwischendurch hat die Softwareindustrie in den letzten Jahren zu mancher Spieletat angestiftet. Erlesene Oldies aus der elektronischen Steinzeit wurden mittels »Atari 2600 Action Pack« und »Microsoft Arcade« für den modernen Windows-User zugänglich, doch das innovativste Computerspiel der 90er Jahre blieb uns bislang verwehrt: »Lemmings«, der Inbegriff des Tüftelvergnügens.

Nach einer lieblosen CD-ROM-Neuauflage für DOS hat Psygnosis jetzt »Lemmings für Windows« vollendet. Inhaltlich stützt man sich auf bewährte Designkunst: Das klassische Spielprinzip von Lemmings Numero Uno wurde lediglich um die Levels der Zusatzdiskette »Oh No! More Lemmings!« ergänzt – macht unterm Strich immerhin rund 200 Spielstufen. Die Windows-Version ist nicht nur wegen ihrer fixen Verfügbarkeit während einer Arbeitssession dem DOS-Lemmings vorzuziehen. Die feinen Animationen der kleinen Helden kommen hochauflösend etwas besser zur Geltung. Wer's weniger futzelig mag, wechselt den Grafikmodus zwecks Nahansicht. Und für Besitzer großer Monitore gibt es den Zoom-Modus, mit dem sich das Geschehen bis auf vierfache Größe aufblasen läßt.

Um eine Horde dumpfer Helden mit grünen Wuschelhaaren zu retten, ordnen Sie einzelnen Spielfiguren Talente zu: Der Brückenbauer errichtet dann Übergänge, der Kletterer kraxelt Wände hoch und der Buddler gräbt einen Tunnel. Unter Zeitdruck müssen Sie die beschränkten Talentzuweisungen so geschickt einsetzen, daß ein Weg zum Ausbau des Levels gebaut wird.

Um Leerlaufpassagen abzukürzen, können Sie das Geschehen vorübergehend im Zeitraffer ablaufen lassen. Der jeweils letzte Lösungsversuch läßt sich per »Replay« studieren; ab einer beliebigen Stelle greifen Sie dann selber wieder ins Geschehen ein. Verschwunden ist das umständliche Paßwort-System; haben Sie einen Level geschafft, merkt sich das Programm Ihren Fortschritt. **(hl)**



Durch zwei Grafikmodi und eine zusätzliche Zoom-Funktion läßt sich die Winzgrafik tüchtig aufblasen

heinrich lenhardt

Das Spielprinzip blieb unangetastet – das wollen wir Psygnosis auch geraten haben. Als Windows-zwischendurch-Vergnügen ist dieser Denkspiel-Klassiker absolut genial. Die Grafik wirkt etwas hochauflösender und moderner, ohne den typischen Lemmings-Charme zu verlieren. Kaum ein anderes Spiel ist so resistent gegen Wertungsverfallserscheinungen wie Lemmings. So alt das Konzept auch sein mag – es ist uns auch nach heutigen Maßstäben eine glatte 90 wert. Wenn Sie hingegen vom alten Lemmings-Spielprinzip schon genug haben und die Levels auswendig kennen, sollten Sie bis zum September warten. Dann will Psygnosis das brandneue 3D-Lemmings veröffentlichen – für DOS, versteht sich...



lemmings für windows

□ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster □ S'Blaster Pro □ General MIDI □ CD-Audio ■ Maus □ Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Psygnosis
Ca.-Preis	DM 80,-
Kopierschutz	Einmalige Seriennummerneingabe bei Installation
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; wenig
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung	Gut
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten:
Windows 3.1. erforderlich. Enthält insgesamt 200 Levels (inkl. »Oh No! More Lemmings!«).

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Windows 3.1 und Maus.




KOMPLETT
DEUTSCH


slipstream
5000








USK
Geeignet ab
12 Jahren


Gremlin
INTERACTIVE



FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Flug nach Lucas-Land: Australisches Programmierteam orientiert sich an den Tugenden gestandener Klassiker. Das Resultat ist ein humorvolles Grafik-Adventure mit leichtverdaulichen Puzzles; frei von Multimedia-Schnickschnack.



Mit den acht Icons am unteren Bildrand kommandieren Sie die Spielfigur herum. Rechts davon sind die Gegenstände des Inventars untergebracht.

Der Amazonas-Regenwald. Unter dem grünen Dach vegetiert lediglich die unberührte Wildnis friedlich vor sich hin... sieht man mal von der Lederhosen-Fabrik »Floda« und einem abgestürzten Flugzeug ab. Was sich hinter den gut bewachten Mauern des Textilunternehmens verbirgt, ist ein Geheimnis. Werden dort wirklich nur Beinkleider ins ferne Land der Bajuwaren exportiert, den geringen Lohnnebenkosten sei Dank? Oder ist Floda GmbH die Tarnung für einen skrupellosen Wissenschaftler, der Menschen in Dinosaurierwesen verwandeln möchte? Solche Fragen tangieren unseren Helden Joe King zunächst nur am Rand. Nachdem seine Maschine »Amazon Queen« von einem Blitz getroffen wurde, baute er eine Notlandung in Piranha-verseuchten Gewässern. Mit an Bord: Sein treuer Mechaniker Spikey und eine Passagierin, die zickige Filmdiva Faye. Beim Erkunden der Umgebung läßt es sich nicht vermeiden, daß die beiden in die Hände von Floda-Mastermind Dr. Frank Eisenstein geraten. Der Tradition verrückter Wissenschaftler folgend, will er an Spikey und Faye seine Umwandlungs-Maschine ausprobieren. Joe King ist es vergönnt, den Retter in der Not zu mimen.

Das Genre der Grafik-Adventures hat in letzter Zeit so manche Welle an »Multimedia«, »interaktiven Filmen« und anderem Gehype erdulden müssen. Während Animationen und Sound dank CD-ROM-Ausnutzung immer besser werden, stagnierten die spielerischen Inhalte. Natürlich sieht



Kleiner Verfolgungsjagd auf dem Weg zum Flughafen. Die Lösung dieses leichten Puzzles liegt unter dem Heu verborgen.



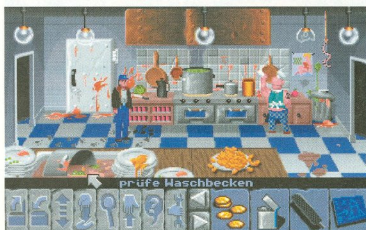
In den traditionellen Dialogmenüs haben Sie die Wahl zwischen mehreren Antworten



im wettbewerb

Flight of the Amazon Queen reißt keine Bäume aus und erfindet nichts neu, aber es bietet alle Tugenden eines soliden Grafik-Adventures. Story und Puzzles fehlt die Qualität, die das offensichtliche Vorbild Indiana Jones bei seinem Atlantis-Einsatz auszeichnet. Beim etwas abgedrehten Kyrandia 3 überzeugen vor allem Story, Atmosphäre und Technik. Psygnosis' spritziges Fantasy-Jux-Adventure Discworld liegt wegen der größeren Komplexität knapp vor unserem Testkandidaten; für Einsteiger ist Amazon Queen aber die bessere Wahl. Schon verdrängt: Core Designs enttäuschendes Big Red Adventure.

Indiana Jones: Fate of Atlantis	89
Kyrandia: Malcolm's Revenge	80
Discworld	75
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	**71**
Big Red Adventure	51



Die Küche der geheimnisvollen Lederhosen-Fabrik ist ein Biotop für niedere Lebensformen

eine Video-Produktion wie »Under a Killing Moon« cool aus, aber rechtfertigen ewige Ladezeiten, 3D-Grafik und ellenlange Dialogsequenzen die Verwahrlosung der Puzzle-Kultur? Das erste Grafik-Adventure von Renegade versetzt uns nun in die Blütezeit der LucasArts-Epoche zurück, die nach unverbindlicher Meinung unserer Inhaus-Experten zwischen den Eckpfeilern »Monkey Island« und »Day of the Tentacle« lag. »Flight of the Amazon Queen« stammt vom australischen Team »Interactive Binary Illusions« und hat mit LucasArts überhaupt rein gar nichts zu tun. Es wird aber schon im ersten Bild klar, was die Programmierer selber gern gespielt haben. Grafikstil, Bedienung und Humoransätze erinnern an eine Kreuzung aus »Indiana Jones« und »Monkey Island«.

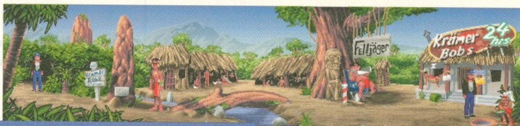
Trennen Sie sich von Gedanken an digitalisierte Videos, Render-Animationen und ähnliche Gimmicks. Jeden Raum sehen wir schlicht von der Seite; geht unser Held durch eine Tür, wird abrupt zum nächsten Schauplatz umgeschaltet. Sie steuern Joe King durch eine Handvoll Icons am unteren Bildrand, die bestimmte Verben wie »öffnen«, »nehmen« oder »benutzen« repräsentieren. Um ein Kommando zu basteln, klicken Sie zunächst aufs gewünschte Verb und dann auf



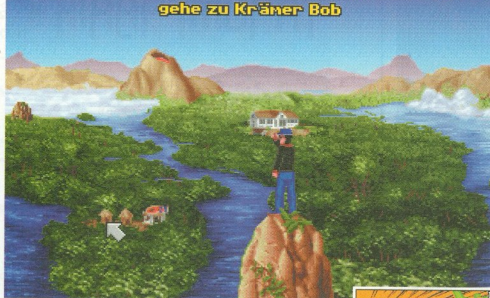
Sollte man Amazon Queen in Grund und Boden verdammen, weil es (fast bis auf den Zeichensatz genau) in den Fußspuren früherer LucasArts-Adventures wandelt? Oder müssen wir vorbehaltlos dankbar sein, daß es heutzutage noch Programmierteams gibt, die so etwas überhaupt zustande bringen: Ein leicht zu bedienendes Abenteuerspiel mit netten Puzzles – ohne Anwendung unfairer Tricks, um die Spieldauer künstlich zu strecken.

Schade, daß die Qualität von Story und Rätseln nicht ganz an die Vorbilder herankommt. Neben den zu durchsichtigen Puzzles stören mich Kleinigkeiten wie das unpraktische Inventar (nur vier Gegenstände sind gleichzeitig sichtbar – frohes Durchklicken). Daß Grafik und Musik etwas stoffelig wirken, ist zu verschmerzen. Immerhin ist das Programm dadurch selbst auf einem 386er noch vernünftig spielbar und lädt sich nicht zu Tode.

Amazon Queen ist kaum das Bollwerk kühner Geniestreiche, an dem Freaks monatelang knabbern werden. Die Puzzles sind einfach gestrickt, nachvollziehbar und nie zu abgehoben. Alles in allem ein Adventure, durch das man sich ganz gerne spielt, ohne dabei in Euphorie zu verfallen. Sympathisch, aber nicht weltbewegend.



Ohne das Wörterbuch des Missionars können Sie sich nicht mit den Eingeborenen unterhalten



Schöne Aussichten: Die Dschungelkarte läßt sich nach links und rechts scrollen. Klicken Sie einen bestimmten Punkt an, um flugs dorthin zu marschieren.

den Gegenstand im Inventar oder im Raum, auf die sich diese Aktion beziehen soll. Um die obligatorische versperrte Tür zu entriegeln, klickt man z.B. erst auf das »benutzen«-Icon, dann auf den Schlüssel im Inventar und zu guter Letzt auf die Tür, die geöffnet werden soll. Spricht man eine andere Spielfigur an, können Sie in den Dialogmenüs zwischen mehreren Antworten wählen.

Traditionell und bodenständig wie die Bedienung ist auch der Aufbau der Puzzles. Amazon Queen hat generell einen moderaten Schwierigkeitsgrad. Die erste Hälfte schaffen auch Einsteiger zügig; übertrieben abgedrehte Lösungswege Marke »Kyrandia 3« wurden vermieden. Fairneß ist Trumpf: Unser Held kann nicht sterben oder in Sackgassen geraten. Ferner werden keine winzigen Gegenstände diabolisch versteckt; alle wichtigen Objekte sind unübersehbar. Beim Herumstreifen mit dem Mauszeiger meldet sich zudem das Programm, wenn Sie auf ein Detail zeigen, das mehr ist als nur schnöde Hintergrundgrafik. Diese Komfortidee kommt LucasArts-Spielern ebenso bekannt vor wie die Vorschläge für sinnvolle Kommandos: Naheliegende Aktionen wie Untersuchungen können einfach mit der rechten Maustaste ausgeführt werden.







Zwischendurch gibt es kleine »Cut Scenes«, bei denen die Umtriebe im Bunker von Bösewicht Dr. Eisenstein gezeigt wird

Die Story ist eine Parodie auf klassische Abenteuerstoffe der Marke »Indiana Jones«. Fast schon ein bißchen sehr nach Schema F bevölkern Klischeefiguren das Szenario: Die zickige Schönheit liefert sich mit dem Helden scharfe Verbalgefechte, der verrückte Wissenschaftler übernimmt die Rolle des ulkigen Bösewichts und der beste Kumpel des Helden ist ein kleiner dicker Mechaniker, der ein liebenswert-kindisches Hobby (in diesem Fall: Comics) pflegt. Im Spielverlauf wird man aber auch mit ein paar putzigeren Einfällen konfrontiert: exzentrische Missionare, großgewachsene Pygmäen und emanzipierte Amazonen sorgen für einige Schmunzler.



Joe King muß ein Comicheft für seinen demotivierten Mechaniker besorgen, das man auch lesen kann – just for fun

Als einzige technische Extravaganz bietet das Programm durchgehend deutsche Sprachausgabe. Doch angesichts der Unbeholfenheit einiger Synchron-Artisten begann der Tester sogleich, nach dem Ausschalt-Knopf für das dröge Geplauder zu sorgen. Nach diversen Zuckerln in Sachen deutsche Sprachausgabe (z.B. »Wing Commander 3« oder »Creature Shock«) bedeutet Amazon Queen einen Rückfall ins Zeitalter der peinlichen Betonungs-Bugs. Und wer die Schlafmütze gecastet hat, die den Part des Spikey grauenvoll zu Grunde nuschelt, sollte zur Strafe die gesammelten »Ariel«-Werbespots mit Ilona Christen erleiden müssen.

(hl)

flight of the amazon queen

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Renegade
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Sprachausgabe:	Deutsch; mangelhaft
Anspruch	Für Einsteiger
Bedienung	Gut
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

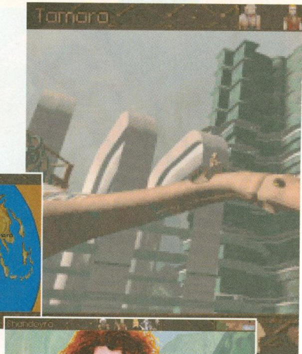
Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 25 KByte pro Spielstand
CD-Belegung: ca. 220 MByte
Besonderheiten: Erscheint auch auf Diskette (ohne Sprachausgabe).

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

71



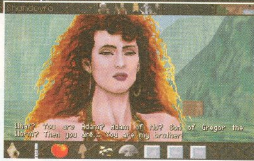
LOST EDEN



Menschen und Saurier werden Brüder, so manche Spieler immer müder: Cryos neues Edel-Adventure hält spielerisch nicht ganz, was die appetitliche Aufmachung verspricht.



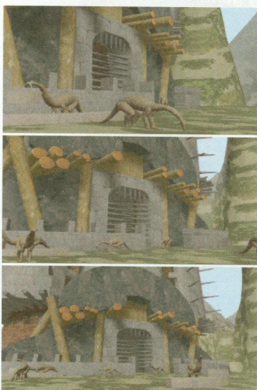
Klicken Sie den gewünschten Ort an, um (eine 3D-Animation später) am Ziel anzukommen



Gute Zeiten, schlechte Zeiten: Kurz vor dem Endkampf findet unser Held seine verschollene Schwester wieder.

Vorsicht, schöner Schein! Für Schnuckel-Aufmachung sind die Werke des französischen Teams Cryo berühmt; für Schmalspur-Komplexität hingegen geradezu berüchtigt. Dune (ohne »II«!) war ein lineares Schlummerpendeln auf dem Wüstenplaneten, Mega Race hinter all seinem Präsentations-Glamour ein langweiliges Action-Rennspiel. Mit »Lost Eden« kehrt Cryo ins Adventure-Genre zurück: Als energischer Königssohn schmieden Sie eine Allianz zwischen Menschen und netten Sauriern, um auf der Welt Eden das Regiment eines Tyranno-Diktators zu verhindern.

In einer Art Vorspiel tippeln Sie durch die unterirdischen Gemächer der heimatlichen Zitadelle. Papa König hat Ausgangsverbot erteilt, da außerhalb der Trutzburg die Tyrannosaurus-Horden immer größere Gebiete erobern. Das Wissen um die Konstruktion jener uneinnehmbaren Schutz-Zitadellen gilt als verloren gegangen; erst das Studium einiger Inschriften in der Familiengruft bringt uns die Erleuchtung: Menschen und Dinosaurier müssen im Team kooperieren – wie soll man auch auf so etwas kommen! Um in den anderen Ländern von Eden solche Zufluchtsbasen zu errichten und die Tyranno-Invasion abzuwehren, läßt Vatern Sie schließlich ziehen.



Die 3D-Sequenzen sind anfangs ganz nett anzusehen, übertünchen aber nicht gewisse spielerische Defizite

Sind am heimischen Hof noch alle Bewegungen mit vorberechneten 3D-Animationen elegantester Natur versüßt, wird dieser Luxus jetzt eingeschränkt. Jedes Land hat eine Reihe von Feldern; anhand einer Minikarte kann man sich recht gut orientieren. Beim Herumlatschen werden ruckartig die Standbilder gewechselt. Nur besondere Ereignisse wie das Treffen mit Menschen oder Sauriern entlocken der CD eine weitere Zuguck-Animation (die sich per Mausklick auch abbrechen läßt). In jeder Region müssen Sie zunächst die ansässigen Menschen und ein Rudel Brontosaurier finden. Hat man beide Parteien beschwatzt und den Brontos einen Pilz (!?) als Begrüßungsgeschenk ins Maul gesteckt, beginnt automatisch der Bau einer Zitadelle. Andächtiges Schuppenkraulen zum Abschied und weiter in die nächste Provinzregion, bis ganz Eden mit Widerstandsnestern zugepflastert ist.

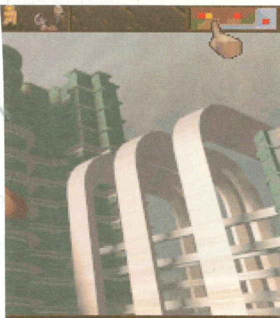
Um die Spieldauer etwas zu strecken, gibt es diverse Widrigkeiten, die Sie zum ständigen Pendeln zwingen. Auftauchende Tyranno-Trupps hält man in Schach, indem man die ansässigen Raptoren beschwatzt. Die begehren eine Schippe Gold und magischen Waffenkram, den's beim

heinrich lenhardt

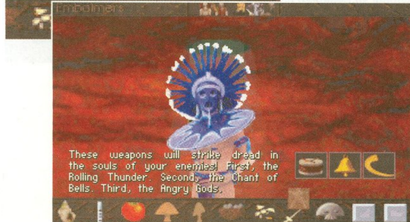
Aller Anfang ist schön: Schicke 3D-Erkundung der Heimatburg mit interessanten Story-Ansätzen, während der Ethno-Soundtrack anmutig meine Trommelfelle umspült. Aber auch bei Lost Eden gibt's so nach einer halben Stunde den Cryo-Motivationseinbruch – man kann fast schon seine Uhr danach stellen. Der grafische Aufwand wird heruntergefahren, spielerische Einfalt und Wiederholungen regieren.

Tal für Tal die selbe Qual: Mensch- und Saurier-Suche, bequatschen, bestechen, ein paar Objekte als Souvenirs mit in den Karton und weiter geht die Reise. Die Zwangsrückkehr in vertraute Regionen durch verschiedene Problemchen ist eher nervig; spielerisch bieten diese Rückrufaktionen keinen neuen Reiz. Lost Eden sieht zwar besser aus als das über zwei Jahre alte Dune, aber spielerisch haben die Programmier diese Jugendsünde gespenstisch genau rekonstruiert. Ich empfinde die anspruchslose Rumtippelei fast schon als Beleidigung; nur die Neugier auf sporadische Animations-Goodies verhinderten die sofortige Reise des CD-ROMs auf eine Sondermüll-Deponie.

Noch ist Eden nicht verloren – wohl aber die Zeit, die ich mit diesem zum Aussterben verurteilten Such-den-Saurier-Langweiler vertrödelt habe. Für Styling-verliebte Einsteiger, die jeder geistigen Anstrengung aus dem Weg gehen wollen, mag's vielleicht erträglich sein.



Die Orientierung in Eden fällt leicht: Rechts oben ist die Karte der momentanen Region zu sehen. Am unteren Bildrand befinden sich die Gegenstände, die Sie bei sich führen. Um die Mitreisenden um Rat zu fragen, klickt man mit dem rechten Mausknopf.



In verschiedenen Schamanen-Filialen bekommen wir Waffen zugesteckt, um Moorkus Rex und seine Saurier-Handlanger zu bekämpfen

Schamanen im Nachbarland gibt. Ach ja, welche Raptoren-Söldner mit welchen Waffen umgehen können, verraten die trägen Wassersaurier, die sich ausgerechnet mit Äpfeln aus ihren Tümpeln locken lassen... Sie sehen: Die Phantasie der Designer schreckte vor keiner Verrenkung zurück, um das Durchspielen in weniger als einer halben Stunde zu vereiteln.

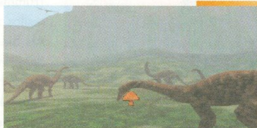
Von solchen Haken abgesehen ist Lost Eden die Offensichtlichkeit in Person. Nennenswerte Puzzles gibt es kaum: Mitunter will eine Spielfigur etwas haben, was anderweitig recht gut sichtbar in der Gegend herumliegt. Ihre Aktionen beschränken sich auf solchen Objekt-Schacher und das Abfragen anderer Bündnispartner. Anhänglicher als der Jackson-Clan folgt Ihnen im Spielverlauf ein wechselndes Ensemble an Schlaubergern, deren Statementes andeuten,

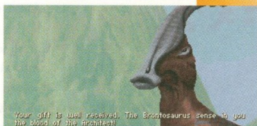


Ihre Mitreisenden mögen wie ein dubioser Haufen aussehen, der sich mit einem Wochenend-Ticket die letzten Sitzplätze in der Bahn erdrängelt hat. Ohne huldvolle Befragung dieser Weggefährten gibt's aber oft kein Fortkommen.

wo Sie als nächstes hinhuschen sollten. Wenn alles versagt, haut man sich die Muschel des verblichenen Saurier-Weisen Tau aufs Ohr. Mitunter läßt das Geisterreich eine Andeutung rüberwachsen, in welcher Richtung z.B. der als nächstes gesuchte Sauriertrupp herumlümmelt. Nachdem Sie alle Regionen wiederholt besucht, verteidigt und mit Zitadellen vollgepflastert haben, läßt sich Oberbösewicht Moorkus Rex zu einem finalen Duell herab.

Alle Dialoge ertönen als Sprachausgabe; bis zu Redaktionsschluß allerdings nur in Englisch. Die deutsche Version lag uns noch nicht vor, doch Virgin verspricht deren baldiges Erscheinen. **(hl)**





Kein Wunder, daß Dinosaurier ausgestorben sind: Man reiche ihnen einen Pilz oder ein Äpfelchen – und schon arbeiten die Viecher freudig an der Errichtung einer Zitadelle. Soviel Genügsamkeit hält ja keine Evolution aus...



im wettbewerb

Relativ leichte, Einsteiger-freundliche Abenteuerspiele müssen nicht gar so dumpf geraten wie Lost Eden. Flight of the Amazon Queen sieht zwar auf den ersten Blick nicht so cool aus, ist aber ein gepflegtes Grafik-Adventure mit weitaus mehr spielerischer Substanz trotz Puzzleklasse »light«. Viacoms Soft-Grusler Are you afraid ist sehr simpel gestrickt, bietet aber Pluspunkte bei Story und Grafik. Fortgeschrittene Abenteurer mit Sinn für Humor toben sich lieber bei Psygnosis' Discworld aus. Der inoffizielle Lost-Eden-Vorgänger Dune ist jetzt übrigens als Billigspiel zu haben.

Discworld	75
Flight of the Amazon Queen	72
Are you afraid of the Dark	60
LOST EDEN	**46**
Dune	45



lost eden

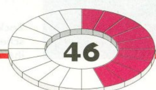
286 · **386/486** · **VGA** · Super VGA · **Soundblaster** · **S'Blaster Pro** · General MIDI · CD-Audio · **Maus** · Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Cryo/Virgin
Ca.-Preis	DM 130,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; mittelschwer (auch Sprachausgabe)
Anspruch	Für Einsteiger
Bedienung	Gut
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 520 KByte
Festplattenplatz: ca. 80 KByte
CD-Belegung: ca. 450 MByte

Besonderheiten:
Komplett deutsche Version in Vorbereitung. Nur drei verschiedene Spielstände speicherbar.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

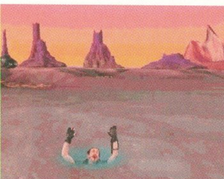


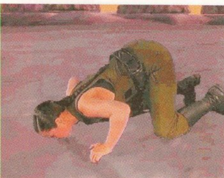


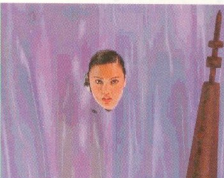
THE DAEDALUS ENCOUNTER

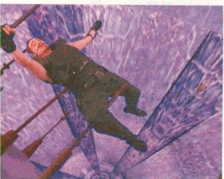
Mit Tia Carrere wäre man gerne auf einer einsamen Insel gestrandet. Auf einem einsamen Raumschiff, welches auch noch in eine Sonne zu stürzen droht, bleibt aber keine Zeit für falsche Romantik.

Der interstellare Krieg ist vorbei. Kein Grund zum Jubeln, denn in einer der letzten Schlachten hat es gerade Ihr Raumschiff erwischt. Sie und Ihre zwei Crewmitglieder Ariel und Zack konnten sich zwar per Rettungskapsel aus dem explodierenden Schiff schleudern, doch ein Trümmerteil hat Ihre Kapsel fast restlos zerstört.





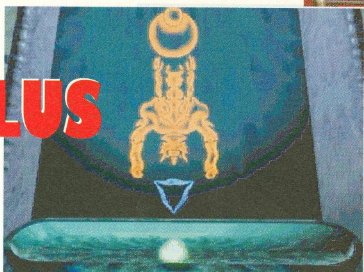




Als Sie zwei Monate später trotzdem wieder aufwachen, kommen Sie sich recht seltsam vor – keine Arme, keine Beine, dafür ein ziemlich metallischer Geschmack in einem nur imaginären Mund. Lediglich Ihr Gehirn hat die Kollision im All schadenfrei überstanden. Eifrige Mediziner implantierten das Gehirn in eine tragbare Maschine mit Anschlüssen für Mikrofone, Videokameras, Roboterarme und Computer-Terminals. Dieses »Brain in a box«, welches eigentlich nur für Testzwecke gedacht war, wird von Ariel und Zack aus dem medizinischen Labor entführt und in ein Raumschiff eingebaut. Zu dritt spielen Sie Schatzsucher, die Wracks aus dem Weltallkrieg ergaunern und nach wertvollen Gegenständen durchstöbern.

Bei einem Testflug in eine selten befahrene Zone stoßen Sie auf den Fund des Jahrhunderts: Das komplett erhaltene Raumschiff einer völlig unbekannten Alien-Rasse. Leider war das mit dem »stoßen« wörtlich gemeint. Beim Sprung aus dem Hyperraum rammen Sie das Alienschiff und stecken regelrecht in dessen Rumpf fest. Einer ruhigen Erkundung der fremdem Kultur und dem Warten auf Hilfe steht ein unangenehmes Zeitlimit entgegen: Das fremde Raumschiff treibt nämlich steuerlos auf eine Sonne zu und wird schon in wenigen Stunden seine Passagiere rösten. Für Ariel und Zack bedeutet das: Rein in den Raumanzug und das Alienschiff nach einer Steuermöglichkeit durchsuchen. Ihr Gehirn bleibt an Bord, sie steuern aber eine spezielle Sonde, die sich dank Antriebsmodul frei bewegen kann. Selbstsicher gibt Ariel dem Schiff den Namen »Daedalus«, nach der Sage von Ikarus und Daedalus, die mit selbstge-

Zack fällt durch einen holographischen Boden; die besorgte Ari findet ihn in recht prekärer Lage wieder



Linguistik für Profis: Können Sie aus der orangefarbenen Zeichnung erkennen, was das blaue Symbol zu bedeuten hat?



Und jetzt die alles entscheidende Preisfrage: Haben Sie genug Aliensprache gelernt, um dieses Wesen von Ihren friedlichen Absichten zu überzeugen?



im wettbewerb

Im Bereich der »interaktiven Filme« schlägt sich Daedalus Encounter recht wacker. Gegen Myst, den Referenztitel im Bereich Windows-Adventures, kommt es nicht an, läßt aber schauspielerische Krücken wie Inspektor Zebok weit hinter sich. Das viel zu kurze und zu langsame Journeyman Project gibt sich ebenso geschlagen. Under a Killing Moon hat zwar schauspielerisch weniger auf der Pfanne, enthält aber die meisten klassischen Adventure-Elemente und damit auch die meiste Interaktion.

Myst	73
Under a Killing Moon	71
DAEDALUS ENCOUNTER	**64**
Journeyman Project	59
Inspektor Zebok	42



Bei Daedalus Encounter begleiten Sie Ariel und Zack als ferngesteuerte Sonde

bastelten Flügeln durch die Luft glitten; Ikarus kam der Sonne zu nahe und starb, Daedalus war vorsichtiger und überlebte. Da kann man nur hoffen, daß der Name ein gutes Omen bleibt.

Schon sehr bald bekommen Sie heraus, warum die Daedalus führerlos durchs All gleitet; Weltraumparasiten namens »Krinn« haben das Schiff überfallen und die ehemaligen Besatzungsmitglieder angeknabbert. Das führt zu zwei weiteren wesentlichen Problemen. Niemand an Bord kann Ihnen die Bedienelemente, Türschlösser, Computerscreens oder Sprache erklären; außerdem streunen noch eine Menge hungriger Krinn durch die Luftschächte.

Die Erkundung der Daedalus bringt Ihnen die Lebensweise der Aliens näher. Sie scheinen mit farbigen Lichtsignalen zu kommunizieren, bauen fast alles sechseckig und lieben Denksportaufgaben, denn mit diesen sicherten sie alle wichtigen Türen. Glücklicherweise haben Sie eine bunte Taschenlampe und einen dicken Computer zur Verfügung. So können Sie farbige Lichtsignale senden und durch Einsammeln von Farbsequenzen versuchen, die Sprache der Ali-

heinrich lenhardt

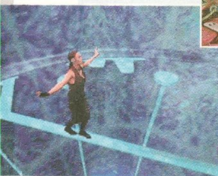
Wenn ich einen Science-fiction-Film sehen will, gehe ich ins Kino oder eine Videothek. Aber ob ich mich an einem Computer mit absurden Knobelaufgaben abgeben möchte, nur um zu sehen, wie meine beiden Kameraden unaufhaltsam in die nächste Falle tappen?

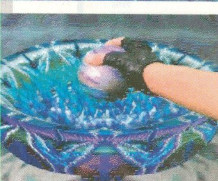
Wenn man mir nicht gesagt hätte, daß auf der dritten CD tatsächlich noch so was wie ein Adventure vorhanden ist, würde ich dies als Beispiel interaktiver Langeweile abtun. Die Videofilmchen sind ja recht professionell, aber die Rätseltüren sprechen mich überhaupt nicht an. Durch das Farben-Rate-Spiel beißen sich dann nur noch Science-fiction-Freaks durch; der Spaß, den die Filmsequenzen aufbauen, wird durch dumpfes Design wieder getötet.

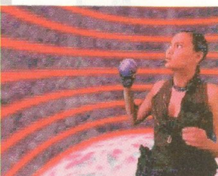
Aber man sollte ja dankbar für jeden »interaktiven Film« sein, bei dem wenigstens ein Element (der Film) stimmt. Oft genug bietet dieses Genre ja neben lauen Puzzles auch bestenfalls C-Klasse in Schauspielern und Technik. Hier macht Daedalus Encounter noch ein paar Punkte gut.

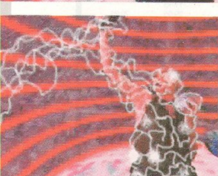
Das kommt davon, wenn man das Fenster nicht zumacht...

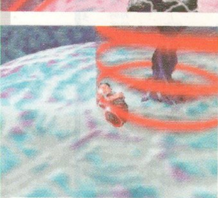












Ariel ist etwas zu gierig; nachdem sie über einen Abgrund balanciert ist, löst der Diebstahl der Kugel eine effektive Alarmanlage aus, welche Ariel erst betäubt und dann desintegriert.

ens zumindest in Grundzügen zu verstehen.

»The Daedalus Encounter« ist das neue Spiel der Programmierer von »Critical Path«. Getreu dem Vorbild ist der wesentlicher Dreh- und Angelpunkt das Videomaterial von etwa zwei Stunden Länge, welches sich auf drei CD-ROMs breit macht. Die Videos sind größtenteils reine Computergrafik, in welche die beiden Schauspieler Tia Carerre (»Wayne's World«) und Christian Boucher elektronisch kopiert wurden.

Auch diesmal haben die Programmierer wieder eine schlüssige Erklärung gefunden, warum Sie nicht jederzeit direkt in die Filme eingreifen können, sondern nur an bestimmten Schlüsselstellen des Spiels. Ariel und Zack haben Ihr Gehirn nämlich etwas früh aus dem Med-Labor geholt, so daß Sie zwar jede Menge Input (Videokameras, Mikros, Computeranalysen), aber kaum Output haben. Zu gut Deutsch: Sie dürfen die Sonde nicht immer steuern, können nicht reden sondern allenfalls »Ja« oder »Nein« an Ihre Partner senden, nur rudimentär mit einem Greifarm hantieren und mit der schon erwähnten bunten Taschenlampe Farbkombinationen an Alien-Einrichtungen senden. Diese Funktionen sind in ein buntes Interface eingebunden, das etwa drei Viertel der Bildschirmoberfläche einnimmt. Im dritten Viertel werden die Videosequenzen abgespielt, die bei einem schnellen PC (DX4 oder Pentium) auch auf Bildschirmgröße (bei 640 x 480 Pixeln Auflösung) gezoomt werden dürfen. Bedingt durch das Packverfahren sehen die Videos am besten aus, wenn Sie Ihr Windows auf 65000 Farben bei 640 x 480 Bildpunkten einstellen. Allerdings läuft Daedalus Encounter auch mit weniger Farben (aber dann etwas grober) oder höheren Auflösungen (hat dann jedoch einen häßlichen schwarzen Rahmen auf dem Bildschirm).



Mit der Jump-Funktion können Sie alle Szenen, die Sie schon geschafft haben, direkt anspringen

Zu Spielbeginn ist relativ wenig Interaktion von Ihnen gefordert. In der ersten Stunde sehen Sie im wesentlichen Videos und testen die Funktionen der Sonde durch. Machen Sie was falsch, gibt es einen aufmunternden Kommentar der beiden Ganzkörper-Mitstreiter. Ist diese Vorgeschichte abgeschlossen und sind Sie mit dem Interface vertraut, geht das eigentliche Spiel erst los.

Auch hier beschränkt sich in den ersten zwei Dritteln die Interaktion eher auf das Reagieren. Ariel und Zack durchqueren das Raumschiff und stolpern von einer Gefahr in die andere, bei der Sie den Retter spielen müssen. Außerdem dürfen Sie als »Hirn« der Truppe auch alle Türen öffnen, die mit Denksportaufgaben gesichert sind. Auch wenn Sie schon viele solcher Puzzles gelöst haben – die Programmierer haben sich neue geometrische Rätsel einfallen lassen, die es in dieser Form noch nicht gab.

Wenn Sie eine Markierung aus mehreren Farben sehen, dürfen Sie per Tastatur einen Übersetzungsvorschlag in den

boris schneider

Schlechte Spiele regen mich gar nicht mehr groß auf; man härtet ja ab. Wenn jedoch ein potentiell gutes Spiel durch Anfängerfehler in den Sand gesetzt wird, dann schnaube ich innerlich ganz schön.

Eine Video-Produktion, die meiner Ansicht nach Wing Commander 3 nochmal um eine Klasse übertrifft, wird mit Puzzles der Marke »Die versteht nur der Programmierer« verunstaltet. Dabei rede ich noch nicht mal von den Türschloß-Rätseln; die sind wenigstens nicht (wie bei »7th Guest«) aus alten Denksport-Büchern geklaut, sondern neu und pfiffig.

Völlig in die Hose gegangen ist jedoch die Idee der Alien-Farbsprache. Die wenigen Hinweise, die man für die Bedeutung der Worte erhält, sind derart kryptische Skizzen, daß ich beim besten Willen nicht kapiere, was die Programmierer meinen. Zum Glück, gibt es nur etwa 15 Sequenzen im ganzen Spiel, so daß man durch Ausprobieren doch ans Ziel kommt. Aber bis dahin hat Daedalus Encounter so manchen Spieler verloren, der damit die halbwegs interaktive CD Nummer 3 verpaßt. Da sollte Mechadeus bei einem »echten« Adventure-Designer nachsitzen.

Die Denksport-Aufgaben der Aliens basieren auf Drei- und Sechsecken. Hier müssen Sie in den sechs äußeren Hexagonen die Steine so zurechtdrehen, daß deren Abbilder im inneren Sechseck sich nicht überlappen.

Computer tippen, der gespeichert wird. An anderen Stellen im Spiel, wenn Sie mit einer Maschine oder einem Wesen reden wollen, gehen Sie eine Liste aller »übersetzten« Sequenzen durch und senden jene, die Ihnen in der Situation am wahrscheinlichsten erscheint. Türcodes kann man zwar noch entschlüsseln, aber die Farbfolge zum Abschalten einer Diebstahlsicherung läßt sich eigentlich nur durch Ausprobieren aller gespeicherten Sequenzen herausfinden.
Machen Sie dabei einen Fehler, läßt sich der Flug in die Sonne nicht mehr aufhalten. Zum Glück gibt es eine »Continue«-Funktion, bei der Sie wieder an der fehlgeschlagenen Sequenz ins Spiel gebracht werden. Die ebenfalls vorhandene Save-Option brauchen Sie also nur, um den Computer ausschalten zu können, ohne Ihren Spielstand zu verlieren. Außerdem gibt es eine »Jump To«-Funktion, mit der Sie jede schon geschaffte Szene nochmal anspringen können.
Bis zur dritten und letzten CD-ROM bleibt der Spielablauf sehr linear; Ariel und Zack geben den Kurs vor. Für das Endspiel dürfen Sie aber endlich etwas mehr machen: Nun können Sie selber durch die Räume des Raumschiffes steuern, um ein paar wichtige Gegenstände zu lokalisieren. Erst jetzt steigt die Puzzledichte etwas an, erreicht aber noch immer nicht die eines »klassischen« Adventures. **(bs)**

the daedalus encounter

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spieletyp:	Adventure
Hersteller:	Virgin/Mechadeus
Ca.-Preis:	120 Mark
Kopierschutz:	–
Anleitung:	Englisch; ausreichend
Spieltext:	Englisch; sehr viel (Sprachausgabe)
Anspruch:	Für Fortgeschrittene
Bedienung:	Ausreichend
Grafik:	Sehr Gut
Sound:	Gut

Freies RAM: min. 8 MByte
Festplattenplatz: ca. 4 MByte
CD-Belegung: ca. 1.500 MByte (3 CD-ROMs)

Besonderheiten: Windows 3.1 erforderlich. Drei Schwierigkeitsgrade, Continue-Funktion.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM, Super VGA, Windows 3.1 und Maus.

64



MAABUS

Nix Hula-Hula, nix Bacardi: Auf einer Südseeinsel wird nicht dem süßen Leben gefröhnt, sondern Aliens auf die Finger geklopft.



Im Dschungel greifen garstige Untiere an

Seltsam, seltsam, was auf einer idyllischen Insel in der Karibik vor sich geht. Im Jahr 1999 bedroht von dort aus eine unbekannte Strahlung das gesamte Leben auf der Erde. Viele tapfere Soldaten haben schon versucht, der Ursache auf die Spur zu kommen, doch alle sind gescheitert. Sie sind ein weiterer Wagemutiger, der in Microforums »Maabus« den auf drei CD-ROMs verteilten Gefahren trotzen soll.

Damit es für unseren Helden nicht zu gefährlich wird, steuert er nur einen Spezialroboter über die Insel. In einem Grafikfenster sieht man die gerenderte Umgebung aus der Sicht des Blechkameraden und gibt ihm mit der Maus Befehle. Die Bewegungen erfolgen auf festgelegten Pfaden, denn zu jeder Richtungsänderung wird eine passende Animation abgespielt. Auf einer Karte lassen sich die Position und der zurückgelegte Weg verfolgen, andere Anzeigen informieren über den Zustand der Waffensysteme oder gefundene Objekte.



Der richtige Stein muß verschoben werden, sonst erwischt es den Roboter

Auf dem Weg durch den Dschungel der Insel trifft man auf Außerirdische, die uns Translatoren zur Verfügung stellen oder auch wieder wegnehmen, gefährliche Saurier und einbrechende Wege. Einige Anzeigen warnen Sie, wenn Lebensformen oder unsicherer Untergrund vor Ihnen liegen, außerdem meldet sich Ihr Vorgesetzter öfters per Funk und spart nicht mit gutgemeinten Ratschlägen. Allerdings dienen nicht alle Tips dem Fortkommen Ihrer Mission, denn so manche Empfehlung befolgen Sie besser nicht und entdecken so neue Geheimnisse.

Hin und wieder lotst man den Roboter in monumentale Bauten oder verfallene Häuser hinein und muß dort gelegentlich ein Puzzle lösen. Diese beschränken sich aber auf reines Ausprobieren oder das Sammeln von Gegenständen, um Türen zu öffnen. Damit trotz dreier einstellbarer Zeitlimits das Spiel nicht zu einfach wird, sind die Kämpfe teils recht unfair gehalten. So arbeitet der Zielcomputer des Roboters wohl nach dem Zufallsprinzip, außerdem darf man nur speichern, wenn die ersten zwei CDs im Laufwerk sind – aus »Gründen der Herausforderung« wird diese Option beim dritten CD-ROM abgeschaltet. **(fs)**

florian stangl

Hier ein Kampf, da ein kleines Rätsel und dort ein geheimnisvoller Gegenstand – ich fühlte mich schon schlechter unterhalten. Für ein Adventure ist der Puzzlegehalt trotz dreier CDs zwar arg dürftig, doch an einem entspannten Nachmittag könnte man Maabus schon mal spielen. Wenn da nicht ein paar schwere Schnitzer im Design wären.

Die Kämpfe nach dem Zufallsprinzip sind eine Frechheit, denn wer nicht rechtzeitig speichert, schleudert nach wenigen Minuten frustriert die Maus in die Ecke. Daß man während der dritten CD nicht einmal mehr den Spielstand sichern darf, ist eine Veräppelung des Spielers. Nur weil den Programmierern offensichtlich keine Puzzles mehr einfielen, wird so das schnelle Ende des Spiels künstlich in die Länge gezogen.

Die Rätsel sind ohnehin größtenteils für die Katz'. Wer brav auf den vorgegebenen Wegen fährt, hat schnell alle wichtigen Teile parat und gesagt bekommen, wie die Lösung der folgenden Puzzles aussieht. Nur die immer wieder unmotiviert ausfallenden Waffensysteme sorgen dafür, daß man Maabus nicht schon in einer halben Stunden durchspielt.

maabus

286 · **386/486** · VGA · **Super VGA** · **Soundblaster** · **S'Blaster Pro** · General MIDI · CD-Audio · **Maus** · Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Microforum
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; mittel (auch Sprachausgabe)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 550 KByte + 2,5 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 4 MByte
CD-Belegung: ca. 1500 MByte (auf 3 CDs)

Besonderheiten: Drei Schwierigkeitsgrade; Spielstände nur während der ersten zwei CDs speicherbar.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM und Windows 3.1.



SIND SIE ALLEIN ZU HAUS?



Blue Byte

Aber nicht mehr lange, denn jetzt gibt es . . .

DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE

Kühlschrank füllen! Freunde einladen! Aber Vorsicht D.T.V.R. macht süchtig!!!

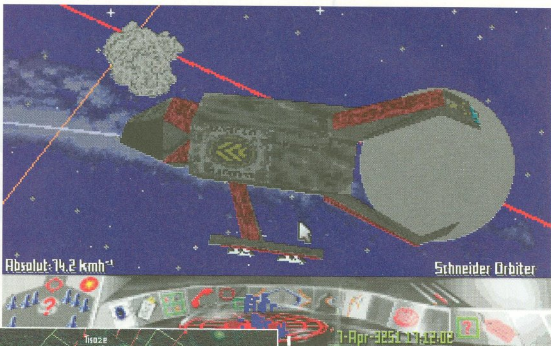
Blue Byte Software GmbH • Eppinghofer Str. 150 • 45468 Mülheim a. d. Ruhr • Fax: 02 08 - 4 50 88 99



FIRST ENCOUNTERS

1993 war das Weltraum-Opus »Elite 2 – Frontier« die Enttäuschung des Jahres. Kann der Nachfolger die Redaktionspiloten eher überzeugen?

Im Herbst 1993 kamen innerhalb weniger Wochen zwei Raumkampf-Handelsspiele heraus. Während sich Origins »Privateer« mit vier Schiffen sowie vierzig Planeten begnügte, versuchte es Elite-Vater David Brabens mit schierer Gigantomanie: »Frontier« bot Milliarden von Planeten und unendlich viele (da zufällige) Missionen – aber leider auch zahlreiche Mängel im Spieldesign.



Unser riesiger Mantis-Transporter in heftigem Laserfeuer

War Frontier fast im Alleingang entstanden, arbeitete Braben für die Fortsetzung »First Encounters« mit einem zehn Mann starken Team zusammen. Die Handlung ist wieder in unserer Galaxie angesiedelt und wiederum gibt es mehr Planeten, als man in seiner Lebenszeit anfliegen könnte. Spielerisch bringt diese Masse an Sonnensystemen nichts, da sich alles Wichtige in drei relativ kleinen Regionen abspielt: Dicht nebeneinander sitzen die »Allianz«, die »Förderation« sowie das »Imperium«. Wer im sonstigen Sternenmeer herumschnuppert, trifft auf zufällig generierte Planeten und Aufträge. Gegenüber den reinen Zufalllsmissionen des Vorgängers sind nun aber bestimmte Einsätze vorgegeben und von allen Raumstationen aus zugänglich. Über die politischen Ereignisse informiert man sich durch fleißiges Lesen von fünf Zeitungen, die monatlich erscheinen und jeweils ein paar Artikel enthalten. Amüsant ist dabei, wie sich die drei Regierungszeitungen ständig widersprechen – ein und dasselbe Ereignis wird von der einen Seite als patriotische Spionageabwehr, von der anderen als Verletzung der Menschenrechte gewertet. Das vierte Magazin kümmert sich um intergalaktischen Klatsch und Tratsch, das fünfte um wissenschaftliche Phänomene, z.B. die Thargoiden. Diese machten den Piloten im Ur-Elite das Leben schwer, waren im Nachfolger Frontier jedoch verschwunden. Im dritten Teil häufen sich nun die Gerüchte, daß es die Außerirdischen doch noch geben könnte – ob vielleicht ausgerechnet der Spieler diese Frage klären wird…?

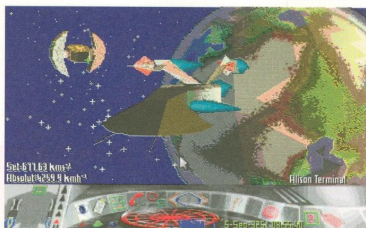


Die galaktische Karte zoomt und scrollt – und bleibt trotzdem erschreckend unübersichtlich.

Als unerfahrener Pilot startet man mit einem kleinen »Saker«-Raumschiff auf einem Allianz-Planeten, parallel dazu ist die



In der CD-Version sind abschaltbare Videoschnipsel zu sehen



Ein mächtiger Imperial Explorer startet von einem Planeten

Spiele-test

jörg langer

Viel zuviele Bugs und spielerische Unzulänglichkeiten machten den Nachfolger des genialen Elite seinerzeits zur Enttäuschung. First Encounters hätte dank einiger Verbesserungen und der interessanten Story ein wesentlich besseres Spiel werden können. Doch abermals wimmelt es vor Logik- und Programmfehlern; so konnte ich im Test kein einziges Mal den »Satelliten«-Einsatz annehmen – dies führte bei Dutzenden von Versuchen zum Absturz. Da mir so eine militärische Laufbahn versperrt blieb, war ich am Ende der Testphase laut Elite-Bewertung zwar »kompetent«, militärisch aber nach wie vor ein »Außenseiter«. Trotz dieser Einschränkungen könnte man Spaß mit der atmosphärischen Thargoiden-Hatz haben – durch die Zeitungen hat man tatsächlich das Gefühl, daß sich um einen herum etwas tut. Nett sind z.B. die Bodenmissionen, bei denen ein Gebäude gezielt zerstört werden muß. Doch die Raumkämpfe sind immer noch sehr schlecht gelöst – jedes mir bekannte Konkurrenzprodukt bietet ein besseres Fluggefühl. First Encounters ist somit ein klarer Kandidat für ausgiebiges Probespielen vor dem etwaigen Kauf.

In der Zeitung wird unser geldgieriges Attentat angeprangert

Übernahme von alten Frontier-Spielständen möglich. Von seinem spärlichen Anfangskapital kauft man sich einige Waren und verscherbelt diese gewinnbringend im Nachbarsystem. Mit zunehmendem Handelserfolg können Sie zusätzliche Ausrüstungsteile erstehen und später sogar eines von rund 40 anderen Raumschiffen. Neben dem Handel kommt man durch Passagierbeförderung, Bergbau, Piraterie und Spezialaufträge zu Geld. Auch das Militär sucht nach Söldnern, die durch schwierige Einsätze langsam die Rangleiter emporklettern. Außerdem existiert noch die altbekannte Kampfbewertung, die einen anfänglich »harmlosen« Piloten nach mehreren tausend Abschüssen als »Elite« einstuft.

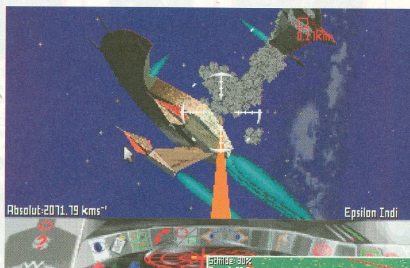
Wer Frontier gespielt hat, findet sich mit First Encounters sofort zurecht – alle wesentlichen Programmteile wurden übernommen, verschiedene Fehler ausgemerzt. Es genügt nun ein schneller Klick auf den Stationsnamen, um einen bestimmten Raum-

im wettbewerb

Verglichen mit dem schwachen Vorgänger ist First Encounters zwar in mehreren Punkten verbessert worden, doch zum thematisch ähnlichen Privateer besteht ein deutlicher Abstand. Moderne Weltaumspiele mit schmucker Super-VGA-Grafik – allerdings ohne Handel und Raumschifftuning – sind Renegade Legions und Wing Commander 3. Während bei ersterem vor allem das Fluggefühl überzeugt, verwöhnt Origins Technik-Bolide mit spannenden Missionen und kinoreifen Filmsequenzen.

Wing Commander 3	89
Privateer	85
Renegade Legions	75
FIRST ENCOUNTERS	**59**
Frontier	49

Getroffene Schiffe fangen zu qualmen an





Die Systemübersicht zeigt hier das Heimatsystem des Imperiums

Beim Kampf mit Bodenstationen gilt es, die Höhenanzeige im Auge zu behalten.

hafen per Autopiloten anzusteuern. Bergbau und Bedienung der Navigationskarten gehen ebenfalls leicher von der Hand. Bestanden die Raumschlachten vormals daraus, aktionslos in der Gegend herumzutreiben und in großen Abständen sporadisch zu feuern, kann man jetzt von echten Kämpfen reden: Man sieht den Gegner größer werden, hat Zeit zum Zielen und auch das Abfeuern von Raketen ist nun mehr als nur bloße Beschäftigungstherapie. Verglichen mit anderen Weltraumspielen fehlt es den Kämpfen aber an Fluggefühl: Dank der eigentümlichen Steuerung fliegt man nicht in Star-Wars-Manier herum (also wie mit einem Düsenjet), sondern beschleunigt und bremst sehr behäbig. Dadurch sind Verfolgungsjagden oder Ausweichmanöver so gut wie unmöglich – bei einem First-Encounters-Kampf läßt man sich von den immer wieder neu anfliegenden Gegnern angreifen, ohne selbst zu agieren. Da hilft es auch wenig, daß sich riesige Frachter in der Steuerung deutlich von kleinen Einmann-Raumern unterscheiden.

Viele Fehler trüben den Spielspaß. So stürzte die uns vorliegende deutsche Verkaufsversion häufig ab; vereinzelt konnte man wegen eines Programmfehlers nicht mehr starten. Die Ausführung eines sogenannten »gewollten Fehlsprungs« im Hyperraum bringt den überraschten Piloten ohne Vorwarnung wieder zum Startbildschirm des Programms. Wegen der Absturzhäufigkeit und dem anfänglich zu hohen Schwierigkeitsgrad empfiehlt es sich, ständig zu speichern. Doch ab etwa 40 Spielständen passen diese nicht mehr auf den Bildschirm, so daß sie auch nicht mehr geladen werden können. Abhilfe schafft nur manuelles Löschen einiger Dateien unter DOS – buh! Der Autopilot schickt einen ab und zu durch eine Planetenoberfläche, viele Texte sind verstümmelt (z.B.. Variablenname statt Credits-Anzeige), eine Planeten-Suchfunktion fehlt unsinnigerweise. In den Raumstationen stehen zwar immer mehrere sündhaft teuere Schiffe zur Auswahl, aber nur ein oder zwei Jobsuchende – das Warten auf fehlende Crew-Mitglieder kann Monate dauern. Wer zwecks Steigerung seiner Kampfeinstufung eine Raumstation angreift, darf ungläubig mitansehen, wie die meisten Polizeiraumschiffe beim Start ohne Beschuß explodieren. Kommt man während der Zeitungslektüre in einem planetaren Raumhafen auf die Leertaste, löst sich dadurch ein Schuß, weshalb man prompt von der Polizei zerstört wird. Und wenn man nach langem Sparen endlich ein Riesenraumschiff hat, erhält man kaum noch Militäraufträge: Diese setzen nämlich oft einen »Militärantrieb« voraus, und der ist für große Schiffe unserer Kenntnis nach nicht zu bekommen.

Über die fehlende Joystick-Kalibrierung ärgert man sich da nur noch am Rande: Was soll's, dann dreht sich eben die galaktische Karte kontinuierlich um die eigene Achse...

Die teils gerenderte, teils textur-verschönerte VGA-Grafik kann es mit prachtvollen Genre-Vertretern à la »Wing Commander 3« nicht aufnehmen; gelungen sind hingegen die zahlreichen Musikstücke. Die CD-Version unterscheidet sich von der Floppyvariante durch etwa 300 mäßige Videoschnipsel, in denen Schauspieler nicht-interaktive, inhaltlich uninteressante Gesprächsfetzen von sich geben. Neben der gut geschriebenen Anleitung liegen dem Spiel neun Kurzgeschichten bei. Bis kurz vor Redaktionsschluß erschienen zwei Patches für die englische Version von First Encounters; mehr dazu finden Sie im Bug-Report dieser Ausgabe. **(la)**



first encounters

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	**Strategie-/Actionspiel**
Hersteller	**Gametek**
Ca.-Preis	**DM 100,–**
Kopierschutz	**– (CD-Version)**
Anleitung	**Deutsch; gut**
Spieltext	**Deutsch; gut**
Bedienung	**Befriedigend**
Anspruch	**Für Fortgeschrittene**
Grafik	**Befriedigend**
Sound	**Befriedigend**

Freies RAM: min. 570 KByte + 3 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 6 MByte
CD-Belegung: ca. 540 MByte

Besonderheiten: Frontier-Spielstände übernehmbar; Floppy-Version erhältlich.

Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und VGA.



LÖSUNGEN mit PLÄNEN komplett je 19.95 • ANLEITUNGEN je 19.95

7th guest the	L + P	
abandoned places	L + P	
alone in the dark 3	**L + P**	
amazon	L + P	
amberstar	**L + P**	
bad blood	L + P	A
battletech	L + P	
beneath a steel sky	L + P	
betrayal at krondor	L + P	
big red adventure	**L + P**	
bloodwych	L + P	
buck rogers 1	L + P	A
cadaver	L + P	
champions of krynn	L + P	
code name: ice man	L + P	A
codes & hexadressen	**L + P**	
companions of xanth	L + P	
creature shock	**L + P**	
curse of enchantia	L + P	
curse of the azure bonds	L + P	
dark half	L + P	
dark sun-shattered lands	L + P	
day of the viper	L + P	
death gate	**L + P**	
death knights of krynn	L + P	A
drachen von laas	L + P	
dracula unleashed	L + P	
dragonsphere	**L + P**	
eric the unready	L + P	
eternam	L + P	
ecstatica	**L + P**	
faery tale adventure the	L + P	
fascination	L + P	
flashback	L + P	
flies attack on earth	L + P	
freddy pharkas	L + P	
future wars	L + P	
gabriel knight	L + P	
gateway to the savage frontier	L + P	
gold rush	L + P	A
guilty	**L + P**	
heart of china	L + P	A
heimdall	L + P	
höhlenwelt saga	**L + P**	
hook	L + P	
inherit the earth	**L + P**	
innocent until caught	L + P	
it came from the desert	L + P	
jonathan	L + P	
kathedrale die	L + P	
king's quest 7	**L + P**	
kult	L + P	
lands of lore	L + P	
legend of faerghail	L + P	
legend of kyrandia 3	**L + P**	
lösungsbuch der flugsims	**L + P**	
lost files of sherlock holmes	L + P	
lure of the temptress	L + P	
menzoberranzan	**L + P**	
neuromancer	L + P	
ooze	L + P	
personal nightmare	L + P	
pool of radiance	L + P	
pools of darkness	L + P	A
ports of call	L + P	
prophecy of the shadow	L + P	
questron 2	L + P	
ravenloft	L + P	
return of the phantom	L + P	
return to zork	L + P	
rings of medusa	L + P	
ringworld	L + P	
rise of the dragon	L + P	A
robox	L + P	
sam und max-hit the road	L + P	
sammelheft 1	L + P	
schatz am silbersee der	L + P	
schwarze auge das	L + P	
shadow caster	L + P	
shadow of the beast	L + P	
shadow of the comet	L + P	
shadow sorcerer	L + P	
shogun	L + P	
simon the sorcerer	L + P	
spirit of adventure	L + P	
summoning the	L + P	
superhero l. of hoboken	**L + P**	
sword of aragon	L + P	A
veil of darkness	L + P	
vision	L + P	
wasteland	L + P	A
waxworks	L + P	
willy beamish	L + P	
woodruff-schnibble az.	**L + P**	
zak mc.kracken	L + P	

Fett gedruckte Titel sind neu!

NEU! • CPS-SAMMELBÄNDE • NEU!
Band 1 enthält folgende Lösungen+z.T. Pläne: Blue Force, Critical Path, Iron Helix, Journeyman's Project, Man Enough, Privateer und Rebel Assault.
CPS-Sammelband 1 .... 25,- DM

ACHTUNG, JETZT SPAREN!
Ab sofort erhalten Sie bei uns alle in den linken drei Spalten aufgeführten Lösungen MIT Plänen für nur noch DM 19.95 je Band.

Auch die deutschen Bedienungsanleitungen haben wir im Preis auf DM 19.95 je Band reduziert.

Und was das Beste ist:

In der ganz rechten Spalte finden Sie unsere CPS-Sammelbände.

Jeder Sammelbad enthält Lösungen und z.T. Pläne zu MEHREREN Spielen zum Super-Preis von nur DM 25,- je Band.

Sie können natürlich auch weiterhin die Lösungen MIT Plänen zu den EINZELNEN in den CPS-Sammelbänden beschriebenen Spielen für DM 19.95 je Spiel bestellen.

ACHTUNG, JETZT SPAREN!

JETZT SPAREN!

Bestseller Games
Might and Magic III
Die Inseln von Terra

UNSER DANKESCHÖN

Den ersten 50 Lösungs-Bestellungen, die bei uns ab dem **10.05.95** eingehen, legen wir gratis ein Exemplar der abgebildeten **BESTSELLER GAMES** bei. Darin enthalten ist die komplett deutsche VGA-Version von Might & Magic 3 auf CD-ROM incl. Lösung.

SAMMELBÄNDE je 25,-

mit Lösungen und z.T. Plänen zu jeweils mehreren Spielen

Alone in the Dark 1+2	L	P	-
Bard's Tale 1-3	L	P	-
Chrono Quest 1+2	L	-	-
Conquests of Camelot/-of Longbow	L	P	-
Deja Vu 1+2	L	-	-
Dung.-Master/Chaos strikes back	L	P	-
Eco Quest 1+2	L	P	-
Elvira 1+2 (nicht für C 64)	L	P	-
Eye of the Beholder 1-3	L	P	-
Goblins 2+3	L	-	-
Inca 1+2	L	-	-
Indiana Jones 3+4	L	P	-
King's Quest 1-6	L	P	-
Laura Bow 1+2	L	P	-
Legend of Kyrandia 1+2	L	P	-
Leisure Suit Larry 1-6	L	P	-
Lost in Time 1+2	L	P	-
Manhunter 1+2	L	P	-
Maniac Mansion 1+2	L	P	-
Might & Magic 3-6	L	P	-
Monkey Island 1+2	L	P	-
Police Quest 1-4	L	-	-
Prince of Persia 1+2	L	P	-
Quest for Glory 1-4	L	P	-
Space Quest 1-5	L	P	-
Spellcasting 101+301	L	-	-
Star Flight 1+2	L	-	-
Star Trek 25th ann.+Star Trek 2	L	P	-
Ultima 3-6	L	P	-
Ultima 7,1+7,2+F.o.V.+8	L	P	-
Ultima Underworld 1+2	L	P	-
Wizardry 6+7	L	P	-

WO FEHLT NOCH EINE CPS-FILIALE? - SPRECHEN SIE IHREN FACHHÄNDLER AN. ER KÖNNTE DER NÄCHSTE CPS-PARTNER WERDEN.

1 **DARK FORCES** PC CD-ROM dV 109.95
2 **WING COMMANDER 3** PC CD dV 119.95
3 **PANZER GENERAL** PC CD dA 94.95

die weiteren Plätze		PC 3.5"	CD-ROM
4.	TRANSPORT TYCOON dV	99.95	99.95
5.	REBEL ASSAULT dV		89.95
6.	DESCENT dA		89.95
7.	KYRANDIA 3 - MALCOLM'S REV. dA		79.95
8.	NASCAR RACING dA	89.95	89.95
9.	KING'S QUEST 7 dV		94.95
10.	MICROPROSE SID MEIER EDITION		64.95

CPS-Lösungen erhalten Sie ab sofort auch in günstigen **Sammelbänden** (je 25,-).

Zusätzlich haben wir die Preise für die restlichen Lösungsbücher auch drastisch gesenkt.

CPS
Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

ALLE SONDERANGEBOTE NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT!

ANKÜNDIGUNGEN

Der Erscheinungsmonat steht vor dem Namen.

IBM-PC CD-ROM

0495 11th hour dA	109.95
0495 a hard days night (oem) US	59.95
0495 al qadim US	69.95
0495 amt dV	???
0495 armoured assasin dA	94.95
0495 bioforge dV	109.95
0495 dragon lore dV	74.95
0495 dragon's lair 2 dA	84.95
0495 fantasy fest US	54.95
0495 fighter wing dV	???
0495 flight unlimited dV	???
0495 heimdall 2 dA	74.95
0495 jogged alliance US	???
0495 legend of xanth US	74.95
0495 lost eden dA	94.95
0495 power slide dA	84.95
0495 quantum gate (oem) US	54.95
0495 space ace dV	84.95
0495 virtual valerie 2 US	79.95
0495 vollgas (full throttle) dV	???
0495 wrath of the gods US	114.95
0595 uss ticonderoga dV	74.95

Bei Artikeln, die in der Preisspalte die Angabe ??? enthalten, stand der Preis bei Drucklegung noch nicht fest. Bitte bei Bestellung erfragen!

JETZT SPAREN!

Achten Sie bitte besonders auf unser neues Angebot bei Lösungsbüchern!

SONDERANGEBOTE

z.T. in englisch (US)

IBM-PC CD-ROM

201 games 4 you dA	9.95
202 games spezial dA	9.95
203 games spezial dA	14.95
campaign dA	39.95
cruise for a corpse dA	34.95
f 15 strike eagle 2 dA	24.95
fields of glory dA	39.95
fun & works dV	14.95
mega storm dV	34.95
might and magic 3 dA	34.95
might and magic 4 dA	34.95
might and magic 5 dA	34.95
multimedia spezial dA	12.95
mustang cd-collection (4 cds) dA	29.95
pacific islands dA	39.95
pirates dA	29.95
rings of medusa gold dA	39.95
star control 1 & 2 dA	39.95
summer & winter challenge dA	39.95
super vga harrier & mig 29m dA	29.95
war in the gulf dA	39.95

IBM-PC 3.5 ZOLL

daughter of serpents dV	24.95
eishockey manager dA	34.95
empire deluxe US	24.95
indy car indianapolis motorway US	34.95
microprose grand prix f. 1 US	34.95
olympiad collection US	19.95
pinball dreams 2 data dA	39.95
schwarze auge 2 speech pack dV	39.95
sensible soccer limited edit. dA	39.95
shadow caster dA	29.95
superfrog dA	39.95
transport tycoon world editor dV	39.95
x-mas lemmings 94 dA	34.95

ZUBEHÖR,

das der PROFI braucht

action replay pc v. 4.1 dA	149.95
akt.boxen sbc 600 5 watt dV	49.95
akt.boxen sbc 610 10 watt dV	79.95
akt.boxen sbc 620 20 watt dV	89.95
akt.boxen sbc 630 35 watt dV	179.95
akt.boxen sbc 660 50 watt dV	249.95
akt.boxen syst. sbc 650 50w dV	199.95
joypad gravis dA	44.95
joypad pc propad sv 230 dA	29.95
joyst.qj raider + sv211(sv212) dA	69.95
joystick dexxa controlpad US	39.95
joystick dexxa cordlesspad US	64.95
joystick flightstick pro dV	179.95
joystick gravis analog pro dA	84.95
joystick gravis schwarz US	74.95
joystick pc comm.+soft sv 207 dA	49.95
joystick pc optix sv 205 dA	79.95
joystick pc topstar sv 227 dA	39.95
joystick pc trackstick sv 204 dA	69.95
joystick qj m6 analog sv 202 dA	19.95
joystick qj pc raider sv 206 dA	34.95
maus pad sv 707 dV	4.95
thrustmaster f16-flight cont.s US	334.95
thrustmaster flightcontr. mk2 US	174.95
thrustmaster form.1 lenkrad US	349.95
thrustmaster proflightcontr.s. US	279.95
thrustmaster weap.contr. mk2 dA	249.95
verlängerung 9 pol. sub d US	9.95

IHRE BESTELLZEITEN
mo. - fr. 9[00] - 17[00]

außerhalb dieser Zeiten hält unser Anrufbeantworter sein Ohr für Sie auf.

Außerdem lauert unser Fax jederzeit auf Ihre Nachricht!

AKTUELLE SPIELE & TOOLS BEI CPS

In den rechten 4 Spalten sind alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

IBM-PC 3.5 ZOLL

aces of the deep dV	94.95
alien legacy dA	89.95
amt dV	89.95
anstoss world cup ed. dV	59.95
armored fist dV	89.95
battle bugs dV	69.95
battle isle 2 dV	84.95
baulöwe (windows) dV	89.95
big red adventure dA	89.95
blackhawk dV	74.95
bundesliga man. hat. supporter dV	59.95
burning steel dV	89.95
civilization dV	94.95
colonization dV	99.95
comanche dA	94.95
comanche mission disk 2 dA	59.95
crystal caliburn dV	54.95
dawn patrol dV	94.95
death or glory dV	94.95
descent dA	89.95
discworld dA	89.95
disney's aladdin dA	59.95
ecstatica dV	79.95
eight ball deluxe pinball 2.0 dA	59.95
eye of the beholder 3 dV	89.95
f14 fleet defender dA	99.95
fifa international soccer dV	84.95
flamingo tours dV	64.95
front lines dV	74.95
fußball total! dA	74.95
hattrick (bundesligamanager 3) dV	94.95
hattrick jimmy hartwig edition dV	104.95
hokum ka-50 dA	69.95
hurra deutschland dV	74.95
indiana jones 3 (vga) (preis!) dV	44.95
indiana jones 4 dV	54.95
international tennis open dA	59.95
jungle strike dA	84.95
jurassic park dV	74.95
king's quest 6 dV	79.95
lemmings 3 dA	64.95
lion king dV	59.95
lode runner dV	89.95
maniac mansion 2 dV	94.95
master of magic dV	104.95
mephisto genius dA	44.95
might & magic 5 dV	94.95
monkey island 2 dV	54.95
nascar racing dA	89.95
ncaa basketball: road to f.4 2 dA	84.95
oldtimer dV	74.95
panzergeneral dA	84.95
peter pan dV	69.95
pizza connection dA	94.95
police quest 4 (preis!) dV	84.95
privateer dA	94.95
quarantine dV	74.95
ran trainer dV	89.95
retribution dA	74.95
rings of medusa gold dA	89.95
sam & max - hit the road dV	94.95
schwarze auge 2-sternens. dV	84.95
siedler die dV	84.95
sim city 2000 dV	94.95
sim classics dV	74.95
sim farm dV	89.95
skat-as dV	54.95
star trek 2 dV	89.95
system shock dV	89.95
tie fighter dV	104.95
transport tycoon dV	99.95
x-com: terror from the deep dV	104.95

IBM-PC CD-ROM

1942 pacific air war gold dA	74.95
aces of the deep dV	94.95
alien olympics dA	59.95
alone in the dark 3 dV	99.95
battle isle 2 dV	89.95
battle isle 2-erbe des titan dV	54.95
bundesliga man. hat. supporter dV	59.95
colonization dV	99.95
comanche mit mission 1 & 2 dV	109.95
creature shock dV	94.95
cyberia dA	104.95
cyberwar dA	114.95
cyclemania dA	84.95
dark forces dV	109.95
descent dA	89.95
desert strike dA	74.95
discworld dV	99.95
dune 2 dV	44.95
ecstatica dV	104.95
epic pinball 1-3 dA	94.95
eye of beholder trilogie (1-3) dV	99.95
front lines dV	74.95
hammer of the gods dV	89.95
hell dV	94.95
höhlenwelt saga dV	94.95
inferno dV	109.95
iron assault dA	99.95
jungle strike dA	84.95
king's quest 7 dV	94.95
kings quest 1-6 dA	94.95
klik & play dA	94.95
kyrandia 3-malcom's rev. dV	79.95
leisure suit larry collection dA	89.95
lemmings 3-new world of lemm. dV	79.95
little big adventure dV	99.95
magic carpet dV	99.95
maniac mansion 2-dott dV	104.95
master of magic dV	109.95
microprose sid meier edition dA	64.95
myst dA	124.95
nascar racing dA	89.95
nba live 95 dA	99.95
nhl hockey 95 dA	94.95
novastorm dA	94.95
panzergeneral dA	94.95
pinball fantasies deluxe dA	84.95
quarantine dV	84.95
raptor (vollversion) dV	64.95
rebel assault dV	89.95
rise of the triad (dark war) dA	59.95
sage von nietoom dV	54.95
sam & max - hit the road dV	119.95
schwarze auge-schicksalsklinge dV	74.95
schwarze auge 2 sternenschw. dV	89.95
sim city 2000 dV	99.95
simon the sorcerer dV	94.95
space quest collection dA	104.95
syndicate plus dV	104.95
system shock enhanced dA	89.95
theme park dV	94.95
transport tycoon dV	99.95
under a killing moon dV	114.95
us navy fighter dV	104.95
virtuoso dA	84.95
voyeur dA	94.95
wacky wheels dA	59.95
warcraft: orks & humans dA	89.95
wing commander 1 & 2 deluxe dA	94.95
wing commander 3 dV	119.95
wings of glory dV	89.95
woodruff and the schnibble dV	89.95
x-com: terror from the deep dV	104.95
x-wing inkl. missionen dA	74.95

FRANCHISEPARTNER GESUCHT!
Nur Branchenkenner mit aktivem Unternehmen - Einsteiger zwecklos! Schriftl. Bewerbung mit Unternehmensdaten an nebenst. Adresse

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte .... netto 12,-
bei Versand per Nachnahme .... netto 25,-

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.

Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**
0221 / 25 69 83

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**
0221 / 25 69 86

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... ◻ L+P ◻ S ◻ A ◻ Prg ◻ Zub
.... ◻ L+P ◻ S ◻ A ◻ Prg ◻ Zub
bitte ankreuzen

Computertyp ....

AUFTRAGGEBER PP 0695

Name ....
Straße ....
PLZ Ort ....
Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....
Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome
DINERS CLUB INTERNATIONAL
VISA

Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alte Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.



SLIPSTREAM 5000

Wollten Sie schon immer mal mit 600 km/h durch einen engen Tunnel rasen? In Gremlins rasantem Rennspiel »Slipstream 5000« ist das kein Problem.



In Tokio rasen Sie durch die hell erleuchteten Straßenschluchten

Autorennen auf der Straße? Pah, wie langweilig. Wenn Sie wirkliche Action wollen, müssen Sie schon in die Luft gehen. 600 Stundenkilometer sind kein Problem, enge Straßenschluchten und schießwütige Gegner schon eher. »Slipstream 5000« ist kein Rennspiel für Angsthasen, sondern eher für Leute, die den Fünfer-Looping auf dem Rummel als Morgengymnastik fahren.

Wer glaubt, seinen Magen im Griff zu haben, schwingt sich wohlgemut hinter Tastatur, Maus oder Joystick und beteiligt sich am Zeitvertreib der gelangweilten Kids aus einer nahen Zukunft. Zehn junge Heißsporne rasen in ihren aufgestylten Kisten durch die Straßenschluchten Chicagos oder Tokios, durch altehrwürdige Pyramiden, unter der Tower Bridge hindurch oder auch mal den Amazonas entlang. Insgesamt gibt es zehn verschiedene Kurse, auf denen Sie Ihr Können beweisen müssen.

Teilweise fliegen Sie im Freien, doch immer wieder quälen sich die Piloten durch enge Tunnel, meistern schmale Kurven oder nehmen plötzliche Steigungen – ohne dabei das Tempo zu verringern. Die starke Konkurrenz nutzt jeden Fehler gnadenlos aus und braust an einem vorbei – hier helfen nur noch die Extras, mit denen Sie das Vehikel aufrüsten. Mit genügend Kapital baut man sich einen stärkeren Turbo ein oder klemmt sich ein paar Raketen an sein Gefährt.



Ist ein Gegner zu schnell, helfen gezielte Lasersalven.

Um an das nötige Kleingeld zu kommen, müssen Sie nicht nur in die Punkteränge fliegen, sondern auch Dollar-Symbole entlang der Kurse aufsammeln. Blaue Symbole reparieren den Antrieb, die Steuerung, laden den Turbo wieder auf oder bringen dank eines »Boost« den Motor kurzzeitig auf Touren. Allerdings gibt es auch rote Icons, die Ihre Steuerung für ein paar Sekunden gehörig durcheinander bringen.

Vor Spielbeginn entscheiden Sie sich fürs Training, ein einzelnes Rennen auf einem beliebigen Kurs oder eine Meisterschaft mit allen Strecken. Wer einen Mitspieler zur Hand hat, liefert sich dank des flotten Split-Screen-Modus' ein Duell an einem

florian stangl

Darauf haben alle gewartet, denen Rennsimulationen zu kompliziert und friedlich waren. Einfach rein in den Gleiter, ein letztes Gebet und dann Vollgas – so schön kann rasen sein. Wer bei 600 Stundenkilometern in einem engen Tunnel nicht automatisch seinen Kopf einzieht, hat entweder Nerven aus Stahl oder eine gute Lebensversicherung.

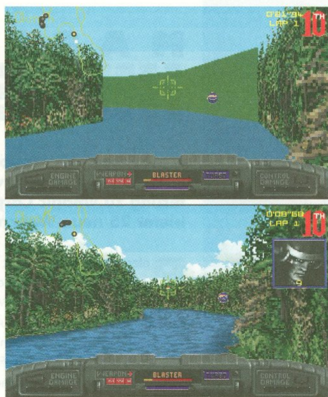
Dank der exakten Steuerung manövrieren Sie den Gleiter feinfühlig an Vorsprüngen vorbei, hängen sich ans Heck eines Gegners, aktivieren kurz den Turbo – und Tschüss... Wer erst einmal die freudigen Hochgefühle erlebt hat, wenn ein Kontrahent überholen will und voll in die Wand kracht, wird den Joystick so schnell nicht mehr weglegen.

Slipstream 5000 ist ein reines Rennspiel, deswegen sollten Sie keine zu hohen Erwartungen an die Abwechslung stellen. Außer rasen, Extras sammeln und den Flitzer aufrüsten hat man nicht viel zu tun. Das ganze ist aber optisch eindrucksvoll verpackt und packend genug, um sich öfters an die Pole Position zu spielen.

Erfreulich gut gelungen ist der Zwei-Spieler-Modus am geteilten Bildschirm. Zwar ist die Sicht etwas eingeschränkt, aber der Gaudi tut das keinen Abbruch, wenn man seinen Freund in den verwinkelten Kursen ausmanöveriert.



Per geteiltem Bildschirm rasen zwei Spieler gleichzeitig



Das obere Bild zeigt die schnellste Grafik-Einstellung ohne Details, darunter sehen Sie den rechenintensiven Modus mit allen Texturen

PC oder verbindet zwei Rechner per Modem, Nullmodem oder Netzwerk. Nach dem Aufrüsten des Gefährts in der Box wird vor dem Start noch der Kurs gezeigt. Ein Gleiter düst über die Strecke, die Sie aus verschiedenen Blickwinkeln unter die Lupe nehmen dürfen. Per Sprachausgabe wird jede Stelle kommentiert und mit gutgemeinten Ratschlägen nicht gespart.

Das Rennen selbst fliegt man am besten mit der Sicht aus dem Cockpit, obwohl auch Ansichten von außen oder nach hinten möglich sind. Auf Wunsch wird ein Rückspiegel eingeblendet, der zwar etwas die Sicht nach vorne nimmt, dafür aber anzeigt, ob sich ein Konkurrent an Sie heranschleicht. Werden Sie überholt, gibt es nur zwei Möglichkeiten: Entweder Sie jagen dem Gegner ein paar Lasersalven ins Heck und hoffen, daß er dadurch gegen eine Wand schleudert. Oder Sie aktivieren im richtigen Moment den Turbo und ziehen an einer günstigen Stelle an ihm vorbei.

»Slipstream 5000« beinhaltet neben der reinen Action auch eine kleine taktische Aufgabe. Sie müssen entscheiden, ob Ihnen ein Spitzenplatz wichtiger ist als nützliches Kapital, das sie durch Aufsammeln der Bonus-Icons erhalten. Gerade zu Beginn einer Saison ist die Investition in einen stärkeren Turbo kostspielig, aber höchst empfehlenswert. Wer weniger Wert auf Geschwindigkeit legt, baut sich Extrawaffen ein und pustet seine Kontrahenten auf unfaire Art aus dem Rennen.

Ob Sie für taktische Überlegungen während des Rennens noch Zeit haben, steht angesichts der rasanten Flüge auf einem anderen Blatt. Irrsinnig schnell stürzt man sich in enge Tunnels wie das sprichwörtliche Kamel ins Nadelöhr, schrammt haarscharf an Vorsprüngen vorbei und knallt schon mal in einen Gegner. Wer einmal ins Trudeln gerät, schließt am besten die Augen, bis sich die schwindelerregende Taumelei wieder gelegt hat.

In den breiten Canyons oder Straßenschluchten finden Sie ein wenig Zeit zum Luftholen, bevor die nächste Engstelle wartet. Die mit Texturen verkleideten Rennstrecken schaffen ein gutes Gefühl für die Geschwindigkeit und ermöglichen ein zielsicheres Manöverieren. Dazu kommen passende Soundeffekte wie applaudierende Zuschauer, wenn Sie an den Tribünen vorbeirasen oder der pfeifende Wind, sobald der Gleiter in einen Tunnel taucht. Liefern Sie sich ein Duell mit einem Konkurrenten, versucht er Sie per Sprachausgabe zu beeindrucken außerdem kommentiert eine charmante Frauenstimme Ihre Position im Rennen zu jeder neuen Runde. **(fs)**



Mit stärkeren Motoren sind Sie der Konkurrenz überlegen – wenn Sie genug Kapital haben



im wettbewerb

Unter den futuristischen Rennspielen hat Gremlins 3D-Flitzer dank schnittiger Grafik und packender Duellen keine direkte Konkurrenz. Das grafisch flotte Delta V ist spielerisch zu dröge – Spannung suchen Sie vergebens. Cyberrace verwendet zwar die Voxel-Grafik von »Comanche«, doch dank der verhunzten Steuerung und fehlender spielerischer Elemente wird es zu einem endlosen Boxenstop verdonnert. Wer echte Autos fahren will, ist mit der anspruchsvollen Simulation NASCAR Racing bestens bedient. Ein ähnlich beeindruckendes Fluggefühl im Tunnel wie Slipstream 5000 finden Sie bei Descent, das aber komplexere Levels und mehr Abwechslung hat.

Descent	90
NASCAR Racing	88
SLIPSTREAM 5000	**74**
Delta V	46
Cyberrace	27



slipstream 5000

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Rennspiel
Hersteller	Gremlin Interactive
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; gut (auch Sprachausgabe)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 480 KByte + 1 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 20 MByte
CD-Belegung: ca. 40 MByte

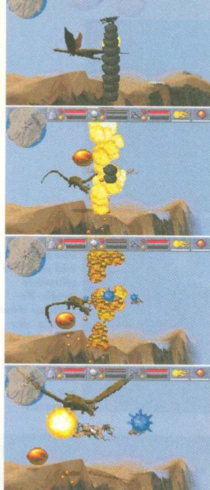
Besonderheiten: Komplett deutsche Version in Vorbereitung. Mehrspieler-Modus per Splitscreen, Modem, Nullmodem oder Netzwerk.

Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.



MAGIC CARPET
HIDDEN WORLDS





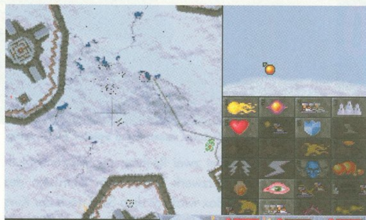
Ein Drache und mehrere Djinns haben es hier auf uns abgesehen

Nachschub für Teppichbändiger: Die erste Erweiterung zu »Magic Carpet« bietet 25 neue Welten.

Peter Molyneuxs »Magic Carpet« war einer der Renner des letzten Weihnachtsgeschäfts: Mana-Sammeln zwecks munteren Zauberns war zwar eigentlich schon ein alter Hut, auch Actionspiele und Flugsimulationen gab es seit einer halben Ewigkeit. Doch an einen Teppich-Flugsimulator mit »Populous«-Anleihen vor einem magisch-orientalischen Hintergrund hatte bis dato noch niemand gedacht. Ziel des rasanten 3D-Spiels ist es, zahlreiche Welten dadurch »instandzusetzen«, daß man eine bestimmte Anzahl an Mana sammelt und in seinem Schloß speichert. Diesem Vorhaben stehen bösartige Monster sowie bis zu acht Konkurrenz-Teppichflieger entgegen. Letztere können im Netzwerkmodus auch von menschlichen Spielern übernommen werden – Schadenfreude und Frusterlebnisse sind dabei garantiert...

Wer nun aber als mutiger Flatterflieger am Ende von Magic Carpet dachte, seinen magischen Gobelin endlich an die Wand hängen zu dürfen, hat sich zu früh gefreut: In einem Traum erfährt unser Held von den »verlorenen Welten«, die ebenfalls auf ihre Befreiung warten. »Hidden Worlds« ist eine Add-On-CD zu Magic Carpet und funktioniert nur in Verbindung mit dem Hauptprogramm. Man trifft nicht nur auf einige neue Monster, sondern auch auf wesentlich größere Ansammlungen alter Gegner – wo vorher eine geflügelte Bestie für Aufregung sorgte, bekommt man es jetzt mit einem ganzen Schwarm zu tun. Im Gegenzug haben die Programmierer einen zusätzlichen Kampfzauberspruch eingebaut: Der »Homing Meteor« kümmert sich zuverlässig selbst um hartnäckigste Monster. Wichtigste Neuerung des Erweiterungspakets sind die Levels: 25 neue Ein-Spieler- sowie zehn Netzwerk-Szenarios geben genug Stoff für etliche durchwachte Nächte her. Die Landschaftsgrafiken und Schloß-Layouts wurden komplett überarbeitet, die Mana-Hatz spielt nun in unwirtlichem Gebirgs- und Eisterrain.

Es versteht sich von selbst, daß die Spielstufen im Vergleich zu Magic Carpet nicht unbedingt einfacher geraten sind – der erste Level ist von der Schwierigkeit her ungefähr mit dem zehnten des Hauptprogramms zu vergleichen. Einsteigern sei deshalb dringend empfohlen, erst einmal Magic Carpet durchzuspielen, bevor sie sich an Hidden Worlds heranwagen. **(la)**



Die neuen Eislandschaften sind deutlich schwieriger geraten, als die Wiesenszenarios des Originals



So eine Gemeinheit: Ein Gegner fackelt gerade den Wald ab, in dem wir uns ein Extra schnappen wollten.

jörg langer

Auch nach einem halben Jahr hat das Spielprinzip von Magic Carpet nichts von seiner Faszination verloren: Schöne Grafik, actionreiche Kämpfe, abwechslungsreiche Levels und fiese Gegner verbinden sich zu einem hochmotivierenden Ganzen. Da man beim Schießen nicht sonderlich genau zielen muß, ist das Spiel auch für Taktiker eine Herausforderung, denn ohne einigermaßen durchdachten Plan lassen sich die späteren Levels kaum lösen.

Hidden Worlds ist nochmal ein gutes Stückchen schwieriger geraten, als das Original – genau das Richtige also für erfahrene Teppich-Cracks. Grundlegende Neuerungen darf man aber nicht erwarten, die Zusatzwelten dienen als »Lückenbüßer« im positiven Sinne, bis dann (voraussichtlich) im Herbst diesen Jahres Magic Carpet 2 erscheint.



magic carpet: hidden worlds

286 · ■ 386/486 · ■ VGA · ■ Super VGA · ■ Soundblaster · ■ S'Blaster Pro · ■ General MIDI · CD-Audio · ■ Maus · Joystick

Spiele-Typ	Strategie/Action
Hersteller	Bullfrog
Ca.-Preis	DM 50,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte
CD-Belegung: ca. 15 MByte

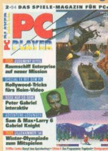
Besonderheiten: SVGA-Grafik bei 16 MByte Speicher. Läuft nur mit Magic Carpet-Hauptprogramm.

Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit 8 MByte RAM und Maus.



TUTTO COMPLETTI

Ausgabe 4/94



Mit Paint Brush malen auf dem PC • Tests: Beneath a Steel Sky, Mad News, The Elder Scrolls Arena, Battle Isle 2 • Tips & Tricks: Inca 2, Anstoß, Alone in the Dark 2, Labyrinth of Time, Doom • ...

Ausgabe 5/94



CD-ROM-Test: Doublespeed-Laufwerke • Soundkarten Doktor • Tests: Lands of Lore, Day of the Tentacle, The Horde, Myst, Critical Path, u.a. • Tips & Tricks: SimCity 2000, Dragonsphere • ...

Ausgabe 6/94



DOS 7 im Praxistest • Die neuen Soundkarten • Tests: Pacific Air War, Die Siedler, Winter & Summer Challenge • Tips & Tricks: Ravenloft, Beneath a Steel Sky, Elder Scrolls Arena • ...

Ausgabe 7/94



Pentium gegen DX4 • 3D Bilder auf dem PC • WM Total: Fußballsimulationen im Vergleich • Spieletests: Al-Quadim, Sim City, Fifa Soccer, Sam & Max, Anstoss u.a. • Tips & Tricks: Battle Isle 2, Siedler, Innocent • ...

Ausgabe 8/94



Alles zu Strategie-Spielen • Chicago News • Tests: Sternenschweif, Pizza-Connection, Cool-Spot, Privateer, D-Day, Shanghai II, u.a. • Tips & Tricks: Master of Orion, Al-Quadim, Railroad Tycoon • ...

Ausgabe 9/94



Tinten-Farbdrucker im Vergleich • VGA-Karten • Tests: Indy Car Circuits, Wing Commander, Ultima V, Armada, NHL, Hockey ´95, TIE Fighter • Tips & Tricks: TIE-Fighter, Outpost, Inherit the Earth, Pizza-Connection • ...

Ausgabe 10/94 (auch mit CD)



Wavetable-Boards und Top-Rennspiele im Vergleich • Woodstock auf CD-ROM •Alles über den Space Simulator • After Dark 3.0 • Tests: Battle Bugs, Alien Legacy, Pinnball Dreams Deluxe, System Shock • ...

Ausgabe 11/94 (auch mit CD)



Spitzen-Joysticks im Test • London News • Das magische Auge auf CD-ROM • Tests: Colonization, Fifa Soccer, Master of Magic, Microsoft Golf 2.0 • Tips & Tricks: Battle Bugs, Colonization • ...

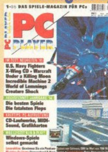
Ausgabe 12/94 (CD vergriffen)



Super-PCs unter DM 5000 • Nullmodem Spiele-Session • Golfkurse im Vergleich • Tests: Little Big Adventure, Magic Carpet, Nascar Racing, Kyrandia 3, Malcom's Revenge • Tips & Tricks: The Horde • Komplettlösung System Shock • ...

ab Ausgabe 10/94 auch als PC PLAYER plus (mit CD) erhältlich

Ausgabe 1/95 (CD vergriffen)



Das war '94: Spiele; Jahresinhalt; Rückblick • Virtual-Reality per PC • Video für Windows • Tests: US Navy Fighters, Death Gate, The incredible Machine 2 • Tips & Tricks: BMH, Magic Carpet • ...

Ausgabe 2/95 (auch mit CD)



3DO-Blaster im Test • Starthilfe für OS/2 • Monty Pythons CD-ROM • Tests: Cyberia, Wing Comander 3, System Shock enhanced CD, Panzer General • Tips & Tricks: Death Gate, Kings Quest 7, Kyrandia 3 • ...

Ausgabe 3/95 (auch mit CD)



CD-ROM-Laufwerke mit Quadraspeed im Test • Spiele Premiere CES: 80 neue CD-ROMs • Tests: Descent, Woosruff and the Schnibble, Legions • Tips & Tricks: Cyberia, Heretic, Wing Comander 3 • ...

Sie können auch die Karte in der Heftmitte verwenden

Einfach die Ausgaben der PC PLAYER sowie PC PLAYER plus auswählen, die Ihnen noch fehlen und gleich bestellen. Dazu Coupon ausfüllen, ausschneiden und faxen oder einsenden.

JA ich möchte meine PC Player und PC PLAYER plus Sammlung tutto completti!

Ich bestelle folgende Exemplare und bezahle per Bankeinzug

_____	PC PLAYER Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (bis 9/94):	DM	_____
_____	PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94):	DM	_____
_____	PC PLAYER plus Stück für je DM 19,50 der Ausgabe (ab 10/94):	DM	_____
_____	PC PLAYER plus Stück für je DM 16,50 der Ausgabe (ab 3/95):	DM	_____
	zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):	DM	4,-
	Gesamtsumme:	DM	_____

Konto-Nr.: _____ BLZ/Bankverbindung _____

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).

Name,Vorname _____

Straße _____

PLZ, Ort _____

Unterschrift _____

Dieses Angebot gilt nur innerhalb der BRD.

CPP56

Übrigens, wenn der Coupon nicht ausreicht, geht's auch so: Auf dieser Seite alle Hefte, die von Ihnen benötigt werden ankreuzen. Seite aus dem Heft heraustrennen und faxen oder einsenden. Unsere Fax-Nummer lautet:

Fax **0 89/20 24 02 15**

Tel. 0 89/20 24 02 50

oder schicken Sie den Coupon an:

DMV-Verlag
Leser-Service, CSJ,
Postfach 14 02 20,
80452 München



PYROTECHNICA

Friedliche Forscher sitzen im buntgetupften Cyberspace fest und wollen von Ihnen gerettet werden.



Die Explosionen bringen farbenfrohe Abwechslung in die schwarzen Tunnel

Was ist schwarz mit bunten Tupfen und bewegt sich? Genau, der Cyberspace. Exakt in dieser ominösen Sphäre düsen Sie mit einem Pyrodactyl genannten virtuellen Raumschiff durch die engen Gänge eines Gebäudekomplexes auf einem fremden Planeten. Ihre Aufgabe: Befreien Sie das darin gefangene Forscherteam, das wichtige Daten sammeln sollte und bringen Sie beides zurück.

»Pyrotechnica« ist ein Ballerspiel mit viel Action – nicht mehr und nicht weniger. Als Waffen stehen dem Spieler mehrere Raketen, Granaten, Laser und Minen zur Verfügung. Diese sind dringend nötig, denn die zahlreichen Gegner machen Ihnen das Leben schwer, vor allem die Raketenstationen schießen sich schnell auf das Pyrodactyl ein. Um sich in den verschachtelten Gängen zu orientieren, hilft eine Karte, die von der Seite und von oben eingeblendet wird. Wichtige Stellen wie der Ausgang sind markiert und so relativ leicht zu finden. Bevor Sie jedoch das Gebäude verlassen dürfen, muß das Energiegitter geknackt werden, indem Sie den Stromgenerator zerstören. Außerdem finden Sie noch diverse Gefangene, die als Flügelmänner dienen und sich hervorragend eignen, gefährliche Bereiche zu säubern.

Gelegentlich stößt man auf Energiestationen, die je nach Farbe das Raumschiff reparieren, die Waffensysteme verstärken oder das Punktekonto erhöhen. Den Spielstand sollten Sie häufig speichern, denn trotz dreier Schwierigkeitsgrade machen es Ihnen die Gegner nicht leicht, erfolgreich zu sein. Als kleine Abwechslung dürfen zwei Spieler nacheinander je drei Minuten antreten und möglichst viele Punkte scheffeln. Beide fliegen im selben Level und profitieren von den Abschüssen des Kollegen, so daß der zweite Spieler anfänglich leichte Vorteile hat.

Die Grafik von Pyrotechnica erscheint auf den ersten Blick verwirrend. Der schwarze Hintergrund wird von bunten Kästchen unterbrochen, jeder Schuß färbt während des Flugs die Wände ein und Explosionen sorgen für die reinsten Farborgien. Ansonsten gibt sich die Optik eher spartanisch: Die Gegner und das eigene Raumschiff sind schattierte Polygone, die relativ simpel aufgebaut sind. **(fs)**



Diese Energiesperre müssen Sie ausschalten, um in den nächsten Level zu gelangen

florian stangl

Nicht schön, aber schnell – soviel zur Grafik von Pyrotechnica. Die schwarzen Tunnel mit den bunten Kästchen erinnern stark an moderne Kunst, die Polygon-Gegner dagegen verdächtig an längst vergangene Zeiten der C64-Ära. Wenigstens haben so auch schwächere Rechner keine Probleme mit der Geschwindigkeit.

Wie bei der ewig gleichen Grafik mangelt es auch spielerisch an Abwechslung. Man fliegt durch die Tunnel, sucht seine Flügelmänner, zerstört den Generator und beginnt im nächsten Level alles von vorne. Von Anfang an stehen alle Waffen zur Verfügung, es gibt keine Extras oder taktische Herausforderungen.

Das einzig reizvolle ist die Orientierung in den teils komplexen Levels. Die 2D-Karten (warum nicht 3D wie in »Descent«?) sind zwar halbwegs hilfreich, aber sinnvoller ist es, sich nach den farbigen Markierungen der Gänge zu richten. Allerdings ist es bei Höchstgeschwindigkeit fast unmöglich, etwas zu erkennen, geschweige denn, auf Gegner zu reagieren.

pyrotechnica

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ☐ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Psygnosis
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; leicht
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 500 KByte + 2,5 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 14 MByte
CD-Belegung: ca. 14 MByte

Besonderheiten: Drei Schwierigkeitsgrade; Zwei-Spieler-Modus; identische Disketten-Version erhältlich.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM und Joystick.

47



Monat für Monat Happy Hours:

DOS – die ganze Computer-Welt.



AUF DEN INHALT KOMMT ES AN.

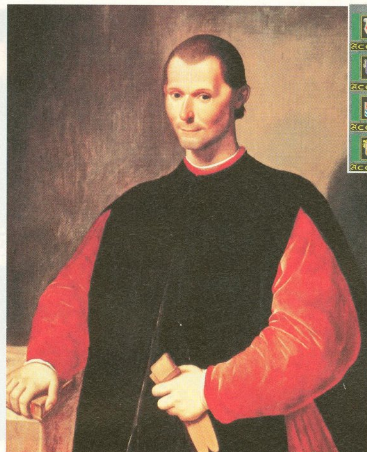
Ob OS/2, Windows oder andere Systeme: DOS, eine der führenden PC Zeitschriften, ist umfassend, fachlich tiefgehend, extrem anwenderfreundlich und informativ. Setzen auch Sie auf den Inhalt und sichern Sie sich jeden Monat wahre Happy Hours. Jetzt neu bei Ihrem Zeitschriftenhändler! DOS – die ganze Computer-Welt!

DOS wird jeden Monat 1,4 millionenmal gelesen. Quelle: AWA 1994.



MACHIAVELLI

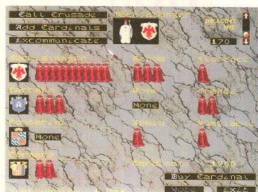
Die Macher von »Hammer of the Gods« melden sich mit einer Handelssimulation im machiavellischen Italien zurück.





Wenig aufregende Kämpfe: Einige Einheiten verschwinden, schon hat eine Seite gewonnen.

Der Venezianer Niccoló Machiavelli (1469 – 1527) ist aufgrund seiner zynischen Werke über die politische Struktur des spätmittelalterlichen Italiens bekannt. Er beschrieb unverschönt die Strategien und Mechanismen, mit denen die Stadt- und Nationalstaaten Macht ausübten. Mit diesem Politiker hat »Machiavelli – The Prince« allerdings nicht sonderlich viel zu tun. Es handelt sich schlicht und ergreifend um eine Handelssimulation im Italien des 13. und 14. Jahrhunderts. Ausgangspunkt und Zentrum des Spiels ist Venedig, in dem vier Familien nach der Macht streben. Trotz aller Konkurrenz sollten die Familien ab und an zusammenarbeiten – schließlich ist Venedig nur ein Stadtstaat unter vielen, vor allem die benachbarten Metropolen Florenz und Genua schielen neidisch auf die Lagunen-Stadt. Deshalb versucht man zwar alles, um die Konkurrenten durch Intrigen und den einen oder anderen kleinen Mordanschlag zu beschäftigen; niemals aber, sie vollständig zu vernichten.



Als Papst kann man alle paar Jahre einen Kreuzzug anordnen



Der Handel läßt sich durch Vorgabe fester Routen automatisieren

Nach Start des Programms fällt eine deutliche Verwandschaft zum Wikinger-Epos »Hammer of the Gods« auf, das ebenfalls von der Softwareschmiede »HDI« stammt. Inhaltlich sind die beiden Spiele aber grundverschieden: Machiavelli betont nicht das Erobern von Städten, sondern das Anhäufen politischer und finanzieller Macht. Man kauft sich Karawanen und Schiffe, belädt sie mit Gütern und errichtet Vorratslager. Glücklicherweise lassen sich die Handelsrouten automatisieren; mit wenigen Mausklicks bestimmt man, was zwischen bis zu vier Städten hin- und herverschoben werden soll. Auch sonst nimmt einem das Programm viele Routinearbeiten ab: Da jede Stadt für die etwa 20 Güter nur eine bestimmte Nachfrage hat, werden überzählige Waren solange im Vorratslager gestapelt, bis sie sich mit Gewinn verkaufen lassen. Andererseits kaufen die Depots auf Wunsch auch selbständig Waren an. Außerdem läßt sich jederzeit ein aktueller Preisvergleich zwischen allen bekannten Städten aufrufen.

Das Spielfeld enthält große Teile Europas und Asiens, sowie den afrikanischen Kontinent. Dementsprechend werden die Städte als christlich, arabisch oder asiatisch eingeordnet, was Auswirkungen auf den Handel und mögliche Konflikte hat. Zu Beginn verfügt jeder Spieler nur über eine sehr un-

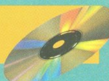


im wettbewerb

Pirates Gold	82
Hammer of the Gods	75
MACHIAVELLI	**67**
Merchant Prince	56
Hanse – Die Expedition	57

Hanse stellt ein unkompliziertes Handelsspielchen dar, das vor allem im Freundeskreis Spaß machen kann. Hammer of the Gods sieht ähnlich aus wie Machiavelli, bietet aber mit spannenden Taktikkämpfen und Götterquests mehr Abwechslung. Merchant Prince ist inhaltlich mit Machiavelli verwandt, aber grafisch und in der Bedienung deutlich schlechter. An der Spitze der Handels- und Entdeckungsspiele behauptet sich noch immer das in Ehren ergraute Pirates Gold: Abwechslungsreiche Landkämpfe, Degenduelle und Seeschlachten halten den Spieler lange bei Laune.

PC PLAYER plus CD-ROM-Upgrade



Ich bestelle folgende CD-ROMs zum Upgrade von PC PLAYER zu PC PLAYER plus (Ausgabe 10/94 bis 2/95: DM 12,50; ab Ausgabe 3/95 : DM 9,50)

___	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. ___	DM	___
___	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. ___	DM	___
___	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. ___	DM	___
___	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. ___	DM	___
___	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. ___	DM	___
	zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):	DM	4,-
	Gesamtsumme:	DM	___

Bitte unbedingt Absender auf der Rückseite eintragen.

PC PLAYER/PC PLAYER plus-Einzelbestellung

Ich bestelle folgende Exemplare:

____ PC PLAYER Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (bis 9/94): ________	DM	______
____ PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94):________	DM	______
____ PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94):________	DM	______
____ PC PLAYER plus Stück für je DM 19,50 der Ausgabe (ab 10/94): ____	DM	______
____ PC PLAYER plus Stück für je DM 16,50 der Ausgabe (ab 3/95): _____	DM	______
____ PC PLAYER plus Stück für je DM 16,50 der Ausgabe (ab 3/95): _____	DM	______
zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):	DM	4,-
Gesamtsumme:	DM	______

Im Abonnement sparen Sie fast 15%



Der Klassiker: PC PLAYER, das unschlagbare Spiele-Magazin 12 x im Jahr bequem per Post.





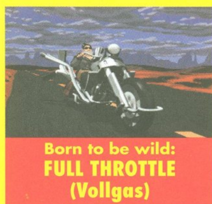
Die DeLuxe-Ausgabe: PC PLAYER plus. Ihr dickes Plus – 12 x im Jahr Magazin mit CD-ROM.

PC PLAYER plus: Das Cover des Monats

Trennen Sie das Cover heraus, legen Sie es in eine CD-Box und Sie haben den Überblick Ihrer PC PLAYER plus CD-Sammlung.



6/95



Born to be wild: FULL THROTTLE (Vollgas)

Grüner Filz und schwere Kugeln VIRTUAL POOL

Hau den Lukas SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

Ein komplettes Spiel MAGIC OF ENDORIA LIGHT

Schachmatt in 3D VIRTUA CHESS

Ab sofort mit TECHNIK-TREFF ONLINE!

Gebühr bezahlt Empfänger

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20

80452 München

☐ **JA,** ich will PC PLAYER monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil.
☐ **JA,** ich will PC PLAYER plus (mit CD) monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name ______________________

Straße, Nr. ______________________

Land -PLZ, Ort ______________________

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift mitzuteilen.

Ich bezahle PC PLAYER jährlich DM 72,-.*
Ich bezahle für PC PLAYER plus halbjährlich DM 84,-.*

☐ Bequem und bargeldlos durch jährl. Bankabbuchung

Konto-Nummer. ______ Bankleitzahl ______

Geldinstut ______________________

☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung

Studentenabo nur mit Immatrikulationbesch. (12 Ausgaben PC PLAYER jährlich DM 62,-*; 12 Ausgaben PC PLAYER plus halbjährlich DM 72,-*)

Datum, 1. Unterschrift ______________________

Widerrufsgarantie: Ich kann diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2.Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift ______________________

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote telefonisch zu unterbreiten. (ggf. streichen).
* Auslandspreise auf Anfrage

DPP 56

Bitte mit 80 Pfennig freimachen, falls Marke zur Hand.

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Leserservice, CSJ
Postfach 14 02 20

80452 München

PC PLAYER-Einzelbestellung

Ich bestelle die auf der Vorderseite der Karte angegebenen Ausgaben:

Name ______________________

Straße, Nr. ______________________

PLZ, Ort ______________________

Ich bezahle per Bankeinzug

Konto-Nr.: ______ BLZ/Bankverbindung ______

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).
Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.

Unterschrift ______________________

DPP 56

Directory der CD:

DEMOS	Spielbare Demos	
	AUFSCHWU	Aufschwung Ost CD-ROM
	ENDORIA	Magic of Endoria Light
	FCDEMO	Flight Commander 2
	FTDEMO	Vollgas (Full Throttle)
	KART	Super Karts
	LASTDYN	The Last Dynasty
	MONTY	Monty Pythons Complete Waste of Time
	POOLDEMO	Virtual Pool
	SF2TURBO	Street Fighter 2 Turbo
	SPACEACE	Space Ace
	TYBSDEMO	Take your best shot
(Windows)		
	VCHESS	Virtua Chess
	WINLEMM	Lemmings for Windows
PREVIEWS	Nicht spielbare Previews	
	BULLFROG	Bullfrog 95 Preview
	DAEDALUS	Daedalus Encounter
	FLIGHTUN	Flight Unlimited
	TERMVELO	Terminal Velocity
	STRIFE	Strife (id Software)
PATCHES	Patches & Updates	
	FIRSTENC	Frontier: First Encounter CD
	INSPACE	Inner Space
	MADNEWS	Mad News
	NASCAR.USA	NASCAR Racing USA
	OLDTIMER	Oldtimer
	REPLAY	Action Replay
	SC2KWIN.USA	SimCity 2000 Windows USA
	TTYCOON.DEU	Transport Tycoon Deutsch
	WARCRAFT.USA	Warcraft USA
TIPS	Mogelspielstände	
	FIRSTENC	Frontier: First Encounter
	NOVASTRM	Novastorm
	MEGARACE	Megarace

SHARE	Shareware aus PC Player 6/95	
	DECIMATE	
	WINWAR2	
BTX	BTX-KIT-Decoder 1.0R2	
TECHNIK	Technik Treff Online	
DATAPLAY	Datenplayer	
TESTPLAY	Testplayer: Bioforge	
VFW11E	Video for Windows 1.1e	
PROGRAMM		
	BOOTDISK	Bootdisk-Maker
	CDBOOT	Bootdisk-Maker
	CDTOOLS	CD-ROM Tools
	DCC	DCC 3.0 (DOS-Shell)
	DCCPRO	DCC Pro (DOS-Shell)
	FS5BENCH	Flight Sim 5 Benchmark
	GAMEWIZ	Game Wizard
	IDEID	IDE-Platten-Identifizierer
	MT32GM	MT32 auf General Midi patchen
	NOIDLE	Powermanagement abschalten
	PCXDUMP	PCXDump
	PICEM	Bildbetrachter PICEM
	SB16MPU	SB16 MIDI Patch
	SBMIDI	Waveblaster in MT-32 schalten
	SBRESET	Soundblaster Reset
	SCMODE	Roland SCC-1 in MT-32 schalten
	SLOWMO	Slow Motion
	THRUPUT	Benchmark Thruput
	UNIVBE	Universal VESA
	V400	Vesa-Fix für Spea und andere
	VGABENCH	VGA-Benchmarks
	NEOPAINT	Neopaint 3.0

Toolbox



ISBN 3-7723-6533-7
ÖS 418,-/SFr 49,-/DM 49,-

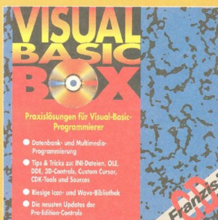
Unglaublich: Compiler-Vollversionen von Microsoft und Borland. Zusammen mit unzähligen Power-Tools und vielen Quelltexten!

- Borland: Turbo-Pascal, Turbo C, Turbo Assembler, Turbo Debugger
- Microsoft:Quick C, Macro Assembler
- Programme und Quelltexte der Magazine PASCAL, toolbox und DOS toolbox
- Shareware-Compiler: C, Modula, Oberon, Fortran, Pascal und mehr
- Emulatoren, Demos, BGI-Treiber

Insgesamt über 11.000 Dateien

Rückseite ausfüllen und gleich bestellen!

Visual-Basic-Box



ISBN 3-7723-6893-X
ÖS 665,-/SFr 78,-/DM 78,-

Das große Visual-Basic-Packet für Windows, mit hunderten von Programmen im Quelltext.

- Sofort von der CD zu starten.
- Ideale Basis für Ihre eigenen Entwicklungen.
- Super zur Verwendung als Ideen Pool und Referenz.

Die CD bringt Profi-Lösungen, vom Datenbank-Management bis zur Multimedia-Programmierung für nahezu jeden Bereich.
Mit VBX-Controls, Bibliotheken und vielen Windows-Tips und Tricks.
Die richtige CD, wenn Sie schnelle Programmier-Erfolge suchen.

Leser-Votum PC PLAYER 6/95



Wunschkonzert

Diese Artikel haben mir in Ausgabe 6/95 am besten gefallen:

Bestenliste

Diese Artikel haben mir in der Ausgabe 6/95 am besten gefallen:

1.
2.
3.

CD-Abstimmung

Folgende Beiträge haben mir auf der CD-ROM von PC PLAYER plus am besten gefallen:

1.
2.
3.

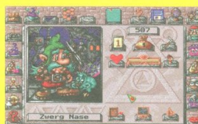
PC PLAYER plus CD-ROM-Cover Rückseite

Trennen Sie das Cover einfach heraus, legen Sie es in eine CD-Box und schon haben Sie den kompletten Überblick.

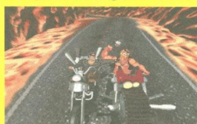
PC Player plus 6/95 – FULL THROTTLE



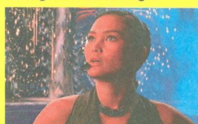
■ Super Street Fighter 2 Turbo



■ Magic of Endoria Light



■ Vollgas – Full Throttle



■ Preview & Video: Daedalus Encounter



■ The Last Dynasty



■ Preview: Terminal Velocity

PC Player plus 6/95 – FULL THROTTLE

Bitte mit 80 Pfennig freimachen.

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Redaktion
Gruber Str. 46a

85586 Poing

An die PC Player-Redaktion

von:

Name ______________________

Straße, Nr. ______________________

Land -PLZ, Ort ______________________

Wertungen für die Charts:

Meine aktuellen Lieblingsspiele:

1. ______________________
2. ______________________
3. ______________________

Spiele-Flop, der mich zur Zeit am meisten ärgert:

____

Die momentan beste „Nicht-Spiele"-Software:

____

Spiele, zu denen ich mir einen Nachfolger wünsche:

____



Bitte mit 80 Pfennig freimachen, falls Marke zur Hand.

Antwort

Franzis-Verlag GmbH
Buchabteilung Frau Kain
Postfach 11 40

85580 Poing

Softwarebestellung

Ich bestelle folgende Softwarepakete auf CD:

	ISBN 3-7723-	Titel		
____	**6533-7**	Toolbox je DM 49,-	DM	______
____	**6893-X**	Visual-Basic-Box je DM 78,-	DM	______
____		______________________	DM	______
____		______________________	DM	______
		zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):	DM	5,20
		Gesamtsumme:	DM	______

Name ______________________

Straße, Nr. ______________________

PLZ, Ort ______________________

☐ Ich zahle gegen Rechnung

☐ Scheck liegt bei

meine Kundennummer (falls vorhanden)

Datum, Unterschrift ______________________

20130252

Hier CD-Cover-Vorderseite einschieben



CD-Cover-Rückseite hinter die Plastikeinlage legen



Die VGA-Grafik zeigt übersichtlich Städte, Söldner und Handelseinheiten

In den Märkten kauft man Vorräte und legt Warenhäuser an



Der Senat ist fest in der Hand von Familie Machialanger, die auch den General der Stadttruppen stellt

genaue Karte, die falsche Küstenlinien zeigt und viele Städte unterschlägt. Bewegt man nun Einheiten in unbekanntes Gebiet, wird Stück für Stück die tatsächliche Karte sichtbar. Wer als erstes eine »neue« Stadt besucht, hat gute Chancen, eine Heiligenreliquie zu finden, womit sich im Abendland gutes Geld verdienen läßt. Anfänglich kann man keinesfalls mit jeder Stadt handeln, viele Wirtschaftszentren verweigern Venedig den Zutritt zu ihren Märkten. Abhilfe schaffen großzügige Geldspenden oder militärische Macht. Letztere manifestiert sich in Stadttruppen und angeheuerten Söldnern, die für viel Geld die venezianische Schmutzarbeit erledigen. Die Leih-Armeen eignen sich auch gut zum Einsatz gegen Briganten, Piraten sowie rivalisierende Familien. Aber Vorsicht: Angriffe auf andere Venezianer müssen Sie mit hohen Geld- und Prestigeverlusten bezahlen – sofern sie bekannt werden...

Wer sich durch Bestechungen rechtzeitig die Mehrheit im zehnköpfigen Senat Venedigs sichert, wird zum Stadtführer gewählt. Dadurch gewinnt man an Ansehen und darf die Steuerrate ändern, sowie vier politische Ämter besetzen: Der oberste Richter kann wahllos Senatoren des Verrats beschuldigen; der Bauminister ist für das Anlegen von Straßen zuständig, Admiral und General für den militärischen Schutz Venedigs. Wer aber die ihm zugeteilten Geldmittel nicht artig für die Ausübung seines Amtes einsetzt, verliert schnell das Vertrauen der Bevölkerung.

Die zweite politische Bühne ist der Vatikan: Durch fleißigen Kauf von Kardinalswürden versuchen Sie, den nächsten Papst zu stellen. Als Oberhirte verdient man durch Ablaßhandel und Verscherbeln weiterer Kardinalsposten, kann Kreuzzüge veranstalten und ganze Städte exkommunizieren. Letzteres wirkt genauso, wie eine Belagerung oder die gefürchtete Beulenpest: Die Verteidigungskraft der Stadttruppen sinkt, der Preis vieler Waren steigt ins Unermeßliche.

Reguläre Armeen und Söldnertrupps setzen sich aus acht Truppentypen zusammen, die man allerdings nicht gezielt aufstellen kann. Stattdesssen muß man mit denjenigen Soldaten vorlieb nehmen, die der jeweilige Kommandant mitbringt. Die Land- und Seeschlachten laufen rein rechnerisch ab, ohne jede Einflußmöglichkeit.

Im Spielverlauf gibt es einige historische Ereignisse, z.B. ruft der Ablaßhandel die Reformationsbewegung hervor, die bald eine überaus katholikenfeindliche Armee Richtung Venedig schickt. An Einstelloptionen bietet Machiavelli drei Schwierigkeitsgrade, vier verschieden starke Computergegner und das Erstellen einer Zufallskarte. **(la)**

jörg langer

Während beim Vorgänger »Hammer of the Gods« durch die Quests und Taktikkämpfe ständig Aufregung herrscht, bewegt sich Machiavelli nach kurzer Zeit auf der tristen Wirtschaftspiel-Schiene: Waren ankaufen, Waren verkaufen, braves Abklappern der Menüoptionen.

Die wenigen Spezialereignisse (Kreuzzüge, Reformation, Angriff der Hunnen) können nicht darüber hinwegtäuschen, daß es auf Dauer an spielerischer Abwechslung mangelt. Die rein rechnerischen Kämpfe lassen mich kalt, zumal in der normalen Kartenansicht die Armeenamen nicht angezeigt werden – steuere ich nun gerade die venezianische Heimatarmee oder einen Haufen wilder Söldner?

Auf der anderen Seite handelt es sich bei Machiavelli um ein solides Programm, das dem Spieler viele langweilige Standardübungen abnimmt. Wie so oft, gewinnt der Handel bei menschlichen Kontrahenten deutlich an Spaß. Fans von »Hanse« können fast unbesehen zugreifen, allen anderen aber sei ausgiebiges Probespielen empfohlen.



machiavelli

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Microprose
Ca.-Preis	DM 130,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; leicht
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung	Gut
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 8 MByte
CD-Belegung: ca. 4,5 MByte

Besonderheiten:
Deutsche Version in Vorbereitung; (Null-)Modem-Option.

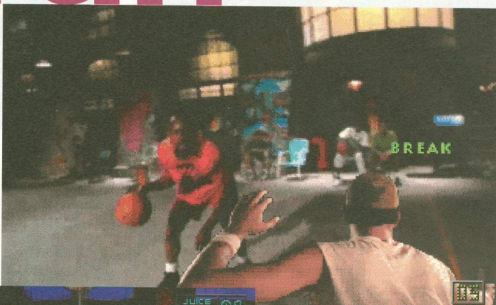
Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Super VGA.

67



SLAM CITY

Boah, bin ich tough: Wer zu viele Nike-Werbespots gesehen hat, findet diese Basketball-Videocliporgie sicher stark.



Coole Videografik aus der Sicht Ihrer Spielfigur, aber der Handlungsfreiraum leidet darunter

Sie setzen Ihre Baseballkappe immer verkehrt herum auf? Sie gucken sich MTV und VIVA vor allem wegen der schrillen Werbespots für Sportschuhe an? Und Ihr wallendes Schmuse-Shirt tragen Sie so häufig, daß es bestenfalls am Geburtstag von Michael Jordan seinen Weg in die Waschmaschine findet? Dann herzlich willkommen bei »Slam City«, einer Videoclip-trächtigen Aufarbeitung aller Streetball-Klischees. Im Duell Mann gegen Mann treten Sie gegen vier Hinterhof-Helden der Basketball-Subkultur an. Hat man durch wiederholtes Besiegen dieser Mannen eine schlappe Milliarde Punkte auf dem Konto, darf man gegen Scottie Pippen antreten, seines Zeichens Profi bei den Chicago Bulls.



Jeder erfolgreiche Angriff erhöht Ihre Anzahl an »Respektpunkten«

Die gesamte Spielgrafik wird in Form digitalisierter Videoclips gezeigt. Sieht cool aus, aber durch diesen Kniff sind die Interaktionsfreiheiten eingeschränkt. Sie tänzeln von links nach rechts und lösen in dem Moment, wenn des Gegners Deckung nachlässig erscheint, die Korbattacke aus. In der Defensive versucht man, durch gut getimtes Händerecken oder Steal-Versuche wieder ans Leder zu kommen. Um ein sicheres Gefühl dafür zu bekommen, in welchem Augenblick die Aktionen am besten eingesetzt werden, bemüht man den Trainings-Modus. Hier können Sie zwar keine Punkte sammeln, bekommen aber ein Halali-Symbol angezeigt, wenn der Gegner gerade einen Slam-Dunk-Durchbruch zuläßt.

Für das rechte Hinterhof-Ambiente sollen die eingestreuten Kommentare der Zuschauer sorgen. Dabei wälzen sich die Designer im Klischee-Sud, daß es nicht mehr feierlich ist. Von der blonden Luxus-Schlampe (laut Anleitung »This is one hot babe«) bis zur fröhlichen Quasselstrippe (»This is one hip young brotha«) tummelt sich das reinste Nervensägen-Kabinett am Rande des Spielfelds.

Zwei Versionen sind im Handel erhältlich: Pentium-only (die haben wir getestet) und »läuft auch auf 486« (hat angeblich schlechtere Bildqualität). **(hl)**

heinrich lenhardt

Ob Intel durch den Kniff mit der Pentium-Spezialversion auch nur einen müden Chip mehr verkauft, halte ich für fraglich – spielerisch ist dieses »Einer gegen einen«-Rudimentär-Basketball eine traurige Angelegenheit.

Das kommt halt davon, wenn man bei einem Sportspiel 100 Prozent Videoclip-Grafik durchziehen will. Die Interaktion beschränkt sich darauf, den richtigen Zeitpunkt für einen Vorstoß abzupassen. Dann wird entweder das »Erfolg«- oder »Nichterfolg«-Video abgespielt und die ganze Prozedur beginnt wieder von vorne.

Traditionelle Sportspieler winken nach fünf Minuten dankend ab – das Ding ist zu anspruchslos. Slam City könnte allenfalls jugendliche Einsteiger reizen, die aufs Streetball-Ambiente »voll abfahren«. Dann macht mal, Kids, Papa Lenhardt vergnügt sich indes bei »NBA Live '95«.



slam city

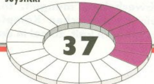
386/486 · **Pentium** · VGA · **Super VGA** · **Soundblaster** · S'Blaster Pro · General MIDI · CD-Audio · **Maus** · **Joystick**

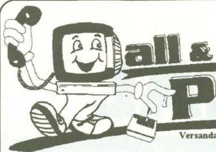
Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Digital Pictures
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig (auch Sprachausgabe)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 10 MByte
CD-Belegung: ca. 2000 MByte (vier CDs)

Besonderheiten: »One on One«-Basketball gegen fünf Computergegner. Zwischenstand läßt sich speichern. Neben der Pentium-Fassung ist eine Version für 486er angekündigt.

Wir empfehlen: Pentium (min. 60 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.





Versandtelefon:
02803 - 1359
02803 - 8530
02803 - 719
Fax :
02803 - 8161

Montag bis Freitag
9.30 - 18.30 Uhr

Versandanschrift: S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Wichtige Mitteilung !!!

In unserem Ladenlokal DORTMUND-HÖRDE / Fußgängerzone Hermannstraße 49 / Ecke Hörder Rathausstraße Tel.:0231 - 432763 verkaufen wir ab sofort bis auf Wiederruf zu

Versandpreisen !!

Gilt nur für Ladenlokal DORTMUND.

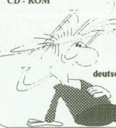
Ladenlokale Softwarehouse :
46483 Wesel / Dudelpassage/ 0281-25922
47533 Kleve / Gasthausstr. 12/ 02821 - 14483
47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13/ 02831 - 87904
61169 Friedberg/Computer Marsch / Kaiserstr.53 / 06031 - 72050

Ladenpreise weichen von Versandpreise ab

PC 3,5 "

Aces of the Deep	DV	79,95
Aces o.t. Deep Mission	DV	39,95
Aces over Europe	DV	69,95
Across the Rhine	DV	x84,95
Aladdin	DA	59,95
Alien Olympics	DV	59,95
Alienbreed 3	DA	x54,95
Amored Fist	DV	79,95
Battle Bugs	DV	59,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Battle Team	DV	35,95
Battledrome	DV	39,95
Biing	DV	77,95
Blackhawk	DV	64,95
Bundesl.Manager Hattrik	DV	74,95
Bundesl.Manager - Hattrick Supporter	DV	44,95
Cannon Fodder 2	DA	59,95
Colonization	DV	89,95
Combat Classics 3	DV	69,95
Cyclones	DA	x79,95
Dark Sun 2	DA	79,95
Das Amt	DV	79,95
Das schwarze Auge 2	DV	74,95
Der Panzergeneral	DA	69,95
Der Patrizier	DV	47,95
Der Reeder	DV	x74,95
Descent	DA	74,95
Die Siedler	DV	59,95
Discworld	DV	69,95
Dungeon Master 2	DV	x79,95
Earth Siege	DV	79,95
Earth Siege Mission	DV	49,95
Elite 3	DV	77,95
FIFA Soccer	DV	59,95
Flamingo Tours	DV	59,95
Flight Comander 2	DV	x67,95
Frontlines	DV	64,95
Hokum KA - 50	DA	74,95
Hugo	DV	59,95
Incred.Maschine 2	DV	x67,95
Inferno	DV	x87,95
Jungle Strike	EV	67,95
Klik & Play	DV	79,95
König der Löwen	DA	59,95
Lemminge 3	DA	59,95
Master of Magic	DV	84,95
Mechwarrior 2	DA	i.V.
Menzoberranzan	DA	79,95
Metal Marines	DA	59,95
NASCAR Racing	DA	74,95
Navy Strike		i.V.
Oldtimer	DV	49,95
Pyrotechnica	DA	49,95
Quest for Glory 4	DV	x79,95
Retribution	DA	69,95
Rüsselsheim	DV	64,95
Sens. World o. Soccer	DV	x59,95
Sim City 2000	DV	74,95
Sim Tower	EV	x79,95
Sim Tower	DV	x79,95
Simon the Sorcerer 2	DV	x79,95
Star Trek 2	DV	79,95
Star Wars Bildschirm - schoner	DV	54,95
Stone Racers	DV	64,95
Streetfighter 2 Turbo	DV	x67,95
Super Karts	DA	x87,95
System Shock	DV	74,95
Theme Park	DV	74,95
Tie Fighter	DV	89,95
Tie Fighter Data	DV	29,95
Transport Tycoon	DV	89,95
Transport Tycoon - World Editor	DV	34,95
Ultima 7	DV	34,95
Vintual Pool	DV	x79,95
Warcraft	DA	79,95
X-COM Terror.....	DV	84,95
X -Wing Compilation incl. B-Wing und A-Wing	DV	69,95

CD - ROM
Psycho Pinball
deutsche Anleitung
69,95



PC-CDRom

11th Hour	DA	x109,95
1942Pacif.AirWarGold	DA	64,95
Aces of the Deep	DV	77,95
Aces o. t. Deep Data3,5"	DV	39,95
Across the Rhine	DV	x84,95
Aegis:Guard.o.t.Fleet	DV	87,95
Alien Logic-Skyrealm..	DA	79,95
Alone i. t. Dark 3	DV	84,95
Alone in the Dark 1	DV	39,95
Alone in the Dark 1 + 2	DV	59,95
Amored Fist	DV	79,95
Anstoss+World Cup	DV	79,95
Atari Action Pack	DV	87,95
Aufschwung Ost	DV	67,95
Battle Bugs	DV	44,95
Battle Isle 2	DV	74,95
Battle Isle 2 Data	DV	47,95
Bolo	DA	49,95
BM. Hattr.Supporter	DV	44,95
Bureau 13	DV	79,95
Burning Steel 3	EV	79,95

PC-CDRom

Der Patrizier	DV	39,95
Der Reeder	DV	x74,95
Die Höhlenwelt Saga	DV	77,95
Dungeon Master 2	DV	x74,95
DXXM 1+2 Utilities	EV	39,95
Discworld	DV	79,95
Dragon Lore	DV	39,95
Dune 2	DV	39,95
Earth Siege	DV	79,95
Earth Siege Data3,5"	DV	49,95

Endlich ! ELITE 3 DV 84,95

FIFA Soccer	DV	67,95
Flamingo Tours	DV	59,95
Flashback	DV	54,95
Flight o.t.Amaz.Queen	DV	x74,95
Flight Unlimited	DV	79,95
Frontlines	DV	64,95

CD - ROM
Lost Eden
deutsche Sprachausgabe
84,95



Bioforge DV 87,95

Colonizat.+Civilisat.	DV	89,95
Comanche incl. Data 1 + 2 und 10 Bonusmissionen	DV	59,95
Comand & Conquer	DA	x87,95
Creature Shock	DV	89,95

Endlich mit dtsch. Sprache
Cyberia DV 79,95

Cyclemania	DA	74,95

Dark Forces DV 89,95

Dark Sun 2	DA	79,95
Das Amt	DV	84,95
Das schwarze Auge 2	DV	79,95
Descent	DA	74,95

Der Panzergeneral DA 69,95

Guilty	DV	59,95
Hammer of Gods	DV	74,95
History Line 14-18	DV	49,95
Intern. Tennis Open	DV	79,95

Iron Assault DV 79,95

Jungle Strike	EV	x74,95

Kings Quest 7 DV 79,95

Klick & Play	DV	79,95
Magic of Endoria	DV	x54,95
Larry Collec. 1 - 6	DA	77,95
Last Dynasty	DV	i.V.
Links 386 Pro+2Kurse	DA	69,95
Lode Runner	DV	74,95
Lost Eden	DV	84,95
Magic Carpet	DV	89,95
Magic Carpet Data	DV	39,95
Master of Magic	DV	84,95
Menzoberranzan	DA	79,95
Mephisto - Schachprogramm	DV	74,95

Flight Unlimited
deutsche Version
CD-ROM
79,95

PC-CDRom

NASCAR Racing	DA	79,95
NBA Life 95	DA	89,95
Navy Strike		i.V.
NHL Hockey 95	DA	74,95
Noctropolis	DV	87,95
Novastorm	DV	79,95
Oldtimer	DV	49,95
PGA Golf 486	DA	87,95
Pinball Dreams Deluxe	DA	67,95

Pinball Fantasies Deluxe DA 59,95
8 Tische/davon 4 NEU !!

Pinball Illusions	DA	i.V.
Pinball Wizard 2000	DA	x69,95
Psycho Pinball	DA	69,95
Rebel Assault	DV	69,95

NBA Life 95 Basketball
CD-ROM
deutsche Anleitung
89,95

Rengade DA 77,95

Retribution	DA	69,95
Rise of the Triad	DA	59,95
Sam & Max	DV	89,95

Sens. World of Soccer DV x64,95

Sim City 2000	DV	79,95
Sim Tower	DV	x79,95
Simon the Sorcerer	DV	79,95
Simon the Sorcerer 2	DV	x79,95
Star Trek 1	DV	59,95
Star Trek - Interactive - Tecnical Manuel	EV	69,95
Star Trek Next Gener.	DV	x94,95
Stonekeep	DV	x87,95

Superkarts DA 87,95

System Shock	DV	79,95

Tank Comander DV 84,95

Temptation Sammlung : 89,95

o 7th Guest	DA
o Hand of Fate	DV
o Indy Car + Data	DA
o Lands o. Lore	DV

Theme Park	DV	69,95
Transport Tycoon	DV	79,95
Tuneland	DV	x67,95
UFO(DV) und Master of Orion(DA)		64,95
Under a Killing Moon	DV	99,95
US Navy Fighter	DV	89,95

USS Ticonderoga DA x79,95

Virtual Pool	DV	x79,95
Warcraft	DV	74,95
Wacky Wheels	DA	54,95
Wing Comander Teil 1 und 2 - incl. aller Zusatzmissionen und Speechpacks	DA	64,95
Wings of Glory	DV	69,95

Wing - Comander 3 DV 94,95

PC-CDRom

X-Wing incl. aller Zusatzmissio. und 10 Bonusmissionen DA 59,95

X - COM
deutsche Version **84,95**

Soundblaster 16 Stereo Value - Edition ohne MPU 401	189,95
Soundblaster 16 Multi CD - mit MPU 401	149,95
Soundblaster 16 Multi CD mit MPU 401 und ASP	299,95
Soundblaster 16 SCSI - 2 mit MPU 401	299,95
Gravis Joystick - Analog Pro	59,95
Gravis Game Pad	39,95

Angebote
solange Vorrat reicht !!

CD Syndicate +Data	DV	x34,95
CD SSN 21 Seawolf	DV	x34,95
CD Privateer + aller Data´s	DA	x34,95
CD Wing Comander 2 - incl. aller Data´s	DA	x34,95
CD Strike Comander - incl. aller Data´s	DA	x34,95
CD Shadow Caster	DA	x34,95

x = Erscheinen ca. mitte Mai

CD 7th Guest	DA	24,95
CD Burntime	DV	29,95
CD Der Patrizier	DV	39,95
CD Dog Fight	DA	34,95
CD Dragon Lore	DV	39,95
CD F117A-Nighthawk	DA	34,95
CD F15 Strike Eagle 3	DA	34,95
CD Formula One GP	DA	34,95
CD Gunship 2000	DA	34,95
CD Hand of Fate/Kyrandia2	DV	34,95
CD History Line	DV	49,95
CD Lands of Lore	DV	34,95
CD Oldtimer	DV	49,95
CD Pirates Gold	DA	34,95
PC F15 Strike Eagle 3	DA	34,95
PC Gunship 2000	DA	34,95
PC Pirates Gold	DV	34,95

Lösungshefte

Alone in the Dark 1+2	19,-
Alone in the Dark 3	19,-
Big Red Adventure	19,-
Creature Shock	19,-
Dark Forces	19,-
Death Gate	19,-
Die Höhlenwelt Saga	19,-
Discworld	19,-
Ecstatica	19,-
Indiana Jones 4	19,-
Kings Quest 7	19,-
Kyrandia 3	19,-
Lands of Lore	19,-
Menzoberranzan	19,-
Might & Magic 5	19
Monkey Island 2	19,-
Ravenlooft	19,-
Sam & Max	19,-
Ultima 8	19,-
Weitere auf Anfrage !!	

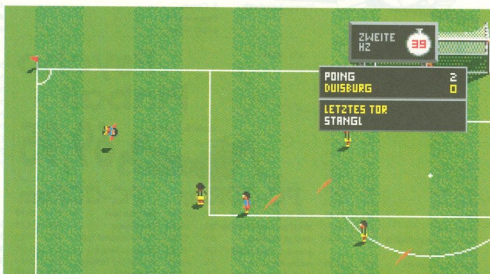
Versandkosten : Ab 250 DM Portofrei/Bei Vorkasse 6,90 DM Porto / Nachnahme 9,90 Porto zuzügl. 3,-DM Nachnahmegebühr.
Abkürzungen : DV = Spiel u. Anleitung deutsch / DA = Deutsche Anleitung / EV = voll englisch
X = Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / i.V. Spiel ist in Vorbereitung.

Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir 15,-DM pauschal.



FUSSBALL TOTAL

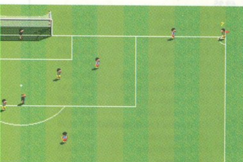
Plagiat total? Sensible Software reagierte jedenfalls etwas verschnupft über die Ähnlichkeiten dieses Fußballprogramms zu »Sensible Soccer«. Wer gewinnt das Duell der Krümelgrafik-Kicks?



»I werd' narrisch!« – Erzielt eines der Klotzmännchen ein Tor, kennt der Jubel keine Grenzen

Ab wann ist geistiges Eigentum schützenswert? Um Erfindungen wie »bewegliche Objekte in elektronischen Spielen« oder Walkman-Kassettenspieler wurden erbitterte Prozesse gefochten. Über die Plagiatsgrenzen in Computerspielen kann man nicht minder gut streiten. Was halten Sie zum Beispiel von der Idee, 22 kleine Männchen einem Ball nachlaufen zu lassen? Das nennt sich natürlich »Fußball«, wurde schon vor ein paar Jahrhunderten in der Pampa erfunden und ist damit gottlob frei von Copyrights. Sind die Programmierer von Sensible Software deshalb Heulsusen, wenn sie sich über die Ähnlichkeit von »Fußball total« (englischer Titel: »Football Glory«) zu ihrem »Sensible Soccer« beklagen? Nicht unbedingt. Black Legend hat jedenfalls den Krümelmännchen-Look und die Proportionen verblüffend genau nachempfunden und ein paar Optionen angebaut. Spielt sich »Fußball total« womöglich besser als das Original?

Verabschieden Sie sich jedenfalls von der gepflegten Optik eines »FIFA Soccer«; hier wuseln klitzekleine Spielfiguren unansehnlich übers Spielfeld. Geboten wird die gute alte 2D-Draufsicht; die Tore befinden sich jeweils am oberen und unteren Rand der scrollenden Rasenwelt. Erwischt ein Männchen Ihres Teams den Ball, läßt sich mit dem einen schäbigen Feuerknopf, der abgefragt wird, so einiges anstellen. Kurzes Drücken bewirkt einen Paß Richtung nächstgelegener Mitspieler. Längeres Verweilen auf dem Button sorgt für einen strammen Schuß; in Verbindung mit hurtigem Knüppelgeziehe verleiht man dem Ball einen Drall nach links, rechts oder kickt ihn extra-hoch. Durch Zurückziehen des Joysticks in Kombination mit passendem Feuerknopfgedrücke sorgen Sie für einen Heber oder servieren gar einen listigen Hackentrick. Relativ originell: Einmal pro Spiel läßt sich ein »Power Attack« ausführen, wodurch der entsprechende Kicker mit Höchstgeschwindigkeit lospurtet.



Der kleine Unterschied: Hier sehen Sie eine Szene aus dem neuen »Fußball total«...



...und hier ein Bild aus dem mutmaßlichen Vorbild »Sensible Soccer«.

An Turnier-Optionen herrscht kein Mangel: Deutsche Bundesliga, Champions League, WM und EM, beliebig zusammengestellte Ligen und Pokale mit Teams Ihres Herzens; alle Namen selbstverständlich editierbar. Neben der Spiellänge stellen Sie auch das Tempo ein (zwei Stufen). Der Schwierigkeitsgrad ergibt sich indirekt aus der Wahl der eigenen Mannschaft. Bei Turnieren läßt sich der Zwischenstand natürlich speichern und zwei Spieler dürfen gegeneinander antreten.

Die Palette an Rasenzustandsformen reicht vom erquickenden »Sommer« (gesundes Grün, lebhaft springender Ball) über »Herbst« (deprimierendes Braun, »schwerer« Ball) bis hin zu



Der Namenseditor sorgt dafür, daß Sie die rege Personal-Fluktuation von lebhaften Vereinen wie Eintracht Frankfurt berücksichtigen können



im wettbewerb

Eine gewisse Kurzweil läßt sich dem munteren »Fußball total« nicht absprechen, aber bald sehnt man sich (trotz Weitschuß-Orgien) nach dem gepflegten »FIFA Soccer« zurück. Kick Off 3 ist auch als »European Challenge« ziemlicher Schotter. Wer dem Wusel-Look à la »Fußball total« verfallen ist, hat gute Alternativen: Das zweite Lothar Matthäus-Programm »Super Soccer« spielt sich gar nicht schlecht. Urvater Sensible Soccer hält immer noch die 78er-Stellung; im Herbst soll zumal der offizielle Nachfolger kommen: »Sensibel World of Soccer« erreicht dann den PC; von »FIFA '96« ganz zu schweigen. Unsere momentane Fußball-Kaufempfehlung lautet deshalb »abwarten total«.

FIFA Soccer	85
Sensible Soccer	78
Lothar Matthäus Super Soccer	66
FUSSBALL TOTAL	**61**
Kick Off 3	49

heinrich lenhardt

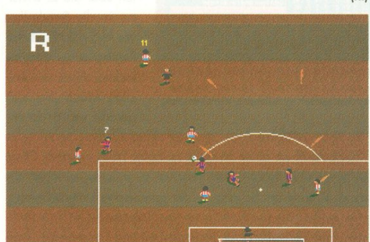
Die Spieler sehen aus wie Kühlschränke, die Menüs sind häßlicher als ein Strafzettel und bei der Steuerung wurden herzhaft alle möglichen Verrenkungen in Verbindung mit einem Feuerknopf angestellt – wohlweislich ignorierend, daß jeder PC-Knüppel deren zwei besitzt.

Ich habe nichts gegen den Amiga, ich habe nichts gegen Amiga-Umsetzungen, aber ich habe etwas gegen lieblose PC-Versionen von abgekupferten Spielen. »Fußball total« sieht aus wie das gut zwei Jahre alte Sensible Soccer, steuert sich ähnlich, spielt sich aber schlechter. Die Mitspieler laufen relativ doof in der Gegend herum und die Torhüter lassen sich in der Regel düpieren, wenn man ihn einen halbhohen, angeschnittenen Ball einschenkt.

Für das berühmte Viertelstündchen zwischendurch macht die Sache ja durchaus Spaß; der Zwei-Spieler-Modus vermag auch ein wenig Motivation zu retten.

Das Fußballgenre erhält durch diesen einfallslosen Beitrag nicht gerade einen Innovationskick. Wenn ich Konamis prächtiges »Superstar Soccer« auf dem Super Nintendo dagegenhalte, komme ich mir angesichts solcher PC-Neuerscheinungen irgendwie veralbert vor.

solch vielsagenden Konstellationen wie »vereist« oder »Matsch«. Während des Spiels dürfen Sie jederzeit einzelne Kicker austauschen oder per Tastendruck ein Replay der letzten Szene betrachten. Diese Wiederholungen lassen sich auch zwecks Erhaltung für die Nachwelt auf Festplatte speichern. **(hl)**



Solche stürmischen Spielzüge lassen sich in Zeitlupe betrachten und auf Festplatte speichern

fussball total

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Black Legend
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 580 KByte + 1 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten: Diverse Liga- und Pokal-Wettbewerbe. Zwei Spielgeschwindigkeiten; zwei Spieler können gegeneinander antreten.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Digital Joystick.



HATTRICK

Fußball-Fans fürchten die nahende Sommerpause: Ist ein Leben ohne Bundesliga noch lebenswert? Ersatzbefriedigung verheißt die jüngste Sportstrategie-Offerte: Hier dürfen Sie selber Spieler heuern und Trainer feuern.

Die Schönheit des Fußballspiels endet für manche sensiblen Zeitgenossen, wenn man in der Südkurve von trunkenen Bayern-Fans umringt einem Schneesturm preisgegeben ist, während sich auf dem verschlammten Rasen überbezahlte Ball-Dilettanten ein 0:0 abwürgen. Neben der beschaulichen Betrachtung der Spielanalysen im Fernsehen (»Herr Stein, war der Ball beim siebten Gegentor nicht haltbar?« – »Grunz!«) lädt auch der PC zur komfortableren Beschäftigung mit der Materie ein. Wer jeden Montagmorgen die aktualisierte Bundesliga-Tabelle auswendig vorsingen kann, gehört sicher zur Zielgruppe der Fußball-Strategieprogramme, die seit zehn Jahren einen festen Platz in der Spielegeschichte haben.

In den letzten Monaten hatte sich der Ausstoß an Neuerscheinungen beruhigt. Ascon lutschte sein altes »Anstoss« im »Doppelpass«-Bundle aus und bastelt als nächstes an einem Strategiespiel zum Formel-I-Rennzirkus. Software 2000 war zuletzt mit der Bug-Beseitigung zu »Bundesliga Manager Hattrick« gut ausgelastet; unlängst erschien erst der als Erweiterung getarnte Schadensbegrenzer »Supporter«, welcher spielerisch nichts Neues bietet. Das trifft sich für Ikarion gut, deren taufrisches »Hattrick« trotz der Namensähnlichkeit weder verwandt noch verschwägert ist mit dem »Bundesliga Manager Hattrick« von Software 2000. Inhaltliche Unterschiede werden auf den ersten Blick sichtbar: Hattrick setzt ganz auf Super VGA. Entsprechend viele Informationen und Icons passen bei Wahrung einer gewissen Übersichtlichkeit auf den Bildschirm. Der mikrobige Zeichensatz nötigt auf 14-Zoll-Monitoren allerdings zu etwas genauerem Hinsehen.

Während des Spiels können Sie die Taktik ändern, Spieler auswechseln und mit psychologisch fundierten Zurufen Ihre Mannen anspornen.

Sie beginnen mit Ihrem Verein in der Regionalliga und ackern sich im Laufe der Spielzeiten über die 2. Division in die Bundesliga vor, wo die begehrten Europacup-Plätze locken. Egal, in welches Menü Sie sich gerade verirrt haben: Am unteren Bildrand ruht stets der Hauptschalter, dessen roter Knubbelgriff an einen Modelleisenbahn-Trafo erinnert. Ohne Umwege über Hauptmenüs machen zu müssen, springen Sie durch Drehen am Schalter in die gewünschte Unterabteilung. Hier stoßen Sie auf Funktionen wie Talentsuche in Transferlisten, Etat-Verwaltung für Jugendarbeit und Fanprojekte, Trainingslager, Sponsorensuche und Stadionausbau – alles beliebte Standards, die man auch aus anderen Vertretern dieses Genres kennt.

Einer der ungewöhnlichen Kniffe von Hattrick ist die Betonung

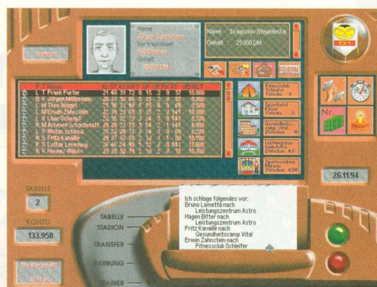
Die Unterschiede zwischen Normal- und Fun-Modus werden bei der Zeitungslektüre deutlich. Oben wird ernsthaft berichtet, unten erfrischend flapsig.

im wettbewerb

Auf CD-ROM ist Ascons Anstoss immer noch die erste Wahl für Fußball-Strategen. Am besten kaufen Sie die »Doppelpaß«-Edition: Die gelungene Mischung aus überschaubarer Bedienung, spielerischer Abwechslung (Bundesliga, Nationalmannschaft) und schnuffiger Technik (Marcel Reif spricht) überzeugt. Ikarions Newcomer fängt den Namensvetter von Software 2000 ab. Bessere Bedienung und ein Quentchen mehr Spielwitz sorgen dafür, daß Hattrick die Oberhand behält. Als graue Maus folgt »Der Trainer« mit gebührendem Abstand, während der trashige »ran-Trainer« den Bodenbelag im Lager der Fußball-Strategiespiele bildet.

Anstoss CD-ROM	86
HATTRICK	**78**
Bundesliga Manager Hattrick	75
Der Trainer	61
ran-Trainer	18

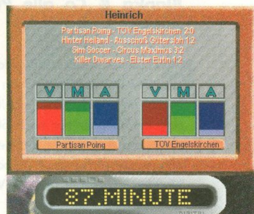
◄ Der dicke rote Schalter am unteren Bildrand ist stets eingeblendet. Damit hüpfen Sie munter durch die wichtigsten Punkte, ohne sich dabei im Dickicht von verschachtelten Untermenüs zu verheddern.



Sparen Sie nicht beim Trainer: Hochbezahlte Fußball-Lehrer stellen die Mannschaft clever auf und planen optimale Trainingslager.



Die mickrigen Torszenen lassen sich ungeduldige Naturen abschalten



Die Balken zeigen während des Spielablaufs an, wie stark Verteidigung, Mittelfeld und Angriff gerade agieren.

der Job-Bezeichnung »Manager«. Um Aufstellung und Trainingspensum kümmert sich – wie im wirklichen Leben – der Coach. Welcher Trainer ihre Truppe betreut, ist Ihre Entscheidung: Wählen Sie unter verschiedenen Typen vom großmäuligen Schleifer bis zum dezenten Defensiv-Prediger; alle mit unterschiedlichen Gehaltsvorstellungen. Schlittert Ihre Mannschaft in eine Krise, läßt sich der Coach per »Feuern«-Icon schnell in den Vorruhestand befördern. Bei Taktik und Teamaufstellung können Sie (müssen aber nicht) Ihren Trainer überstimmen. Hardcore-Tüftler haben volle Kontrolle ungeachtet des Gemosers Ihres sportlichen Leiters – fast schon eine Art Beckenbauer-Effekt, wo bekanntlich der Rest der Vereinsführung das präsidiale Zetern mit der Ehrfurcht einer Schafherde beim Gewitter erduldet.

Zur Hochrechnung der Spielergebnisse stehen drei Geschwindigkeiten zur Wahl. Außerdem können (grafisch eher schlichte) Torszenen zugeschaltet werden. Nach einem Match lesen Sie in der Zeitung nach, was die Besserwisser von der Presse für einen Eindruck hatten. Auf gelegentlichen Konferenzen müssen Sie durch die Wahl sensibler Antworten außerdem dafür sorgen, daß Vereinsansehen in der Öffentlichkeit und psychologisches Gleichgewicht Ihrer Spieler-Sensibelchen nicht ins schiefe Lot geraten.

Albern, aber amüsant ist der »Fun«-Modus, der rein spielerisch gar nichts ändert. Alle Team-, Spieler- und Stadionnamen, Ereignisse und Zeitungsberichte sind hier zur liebevollen Persiflage freigegeben. Serienmäßig mit dabei sind Editoren, um alle Namen nach eigenen Wünschen zu verändern. Sinnvoll, da die Bundesliga-Teams aus lizenzrechtlichen Gründen mit leicht verfremdeten Bezeichnungen versehen wurden. **(hl)**

heinrich lenhardt

Wie zu erwarten: Die spielerischen Unterschiede zu anderen Vertretern dieses Genres muß man mit der Lupe suchen. Hattrick ist ein gut spielbares Manager-Programm, aber die großen Genialitäten, mit denen man auch Fußball-Muffel an die Maus locken könnte, sind den Designern nicht eingefallen.

Sportstrategie-Fans bekommen bei netter Bedienung alle Tugenden serviert, die in diesem Genre Standard sind – und einiges mehr. Namenseditoren sind gleich mit dabei und der »Fun«-Modus hat einen hartnäckigen Charme: Flotte Sprüche in Zeitung und Pressekonferenz oder Teamnamen wie »Hinter Heiland« geben der abgestandenen Spielidee einen erfrischenden Kick. Dank ausgeklügelter Computerintelligenz gibt's auch nach mehreren Spielzeiten keinen Motivationseinbruch

Als erstes Manager-Programm bietet Hattrick hochauflösende SVGA-Grafik. Der Bedienung kommt dies zugute: Ein stets eingeblendeter Umschalter bürgt für Übersicht, die Menüs sorgen trotz eines Hangs zur Futzeligkeit nicht für Verwirrung. In künstlerischer Hinsicht gibt's aber einiges zu bemängeln. Die Schwarzweiß-Portraits der einzelnen Spieler haben naiven Pausenhof-Strichmännchen-Charme; die mühevoll animierten Torszenen gemahnen an grafische Standards der 70er Jahre.

Hattrick ist spielerisch solide wie Matthias Sammer, bringt im Fun-Modus soviel Schwung wie Stefan Effenberg, aber in Sachen Software-Evolution ist das Programm so limitiert wie die rhetorischen Fähigkeiten von Andy Möller.

Solides Futter für Tabellen-Tüftler, das weniger schläfrigen Buchhalter-Charme ausdünstet als so manches Konkurrenzprodukt.



hattrick

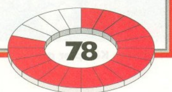
☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Sport-Strategiespiel
Hersteller	Ikarion
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; sehr gut
Spieltext	Deutsch; sehr gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 30 MByte
CD-Belegung: ca. 30 MByte

Besonderheiten: 1 – 4 Spieler, drei Schwierigkeitsgrade, zwei Spielmodi (ernsthaft oder »Fun-Modus«).

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.





SUPER STREET FIGHTER II TURBO

»Uuaah!«, »Grunz« und »Gröhl«: Die muskelbepackten Schaumschläger aus den Spielhallen sind zurück. Mit »Super Street Fighter II Turbo« machen Blanka & Co alle Prügelknaben froh.



Ein schneller Kick auf die Nase, eine Links-Rechts-Kombination in den Magen und abschließend ein Überwurf, daß der Gegner nur noch Sternchen sieht. Derart simpel ist die Idee hinter »Super Street Fighter II Turbo«, dem jüngsten Prügelspiel, das den Weg aus der Spielhalle auf den PC-Bildschirm fand.

16 männliche und weibliche Recken decken sich mit flotten Schlagkombinationen ein, bis am Ende nur noch einer übrig bleibt. Ihren Kämpfer dürfen Sie frei wählen, ganz nach Geschmack und Können. Denn die Haudegen weisen gravierende Unterschiede auf: Beispielsweise ist der baumlange Zangief zwar bärenstark, aber nicht besonders flott, wogegen der maskierte Vega mit den Messerhänden ein fröhlicher Hüpfer ist, der die geringere Kraft durch seine Behendigkeit wettmacht.


Alle 16 Spielfiguren auf einen Blick

Jede der Spielfiguren beherrscht ein unterschiedliches Repertoire an Schlägen und den sogenannten »Special Moves«, die zwar Zeit bei der Ausführung kosten, aber eine ungleich größere Wirkung als die normalen Tritte und Schwinger haben. Sammelt sich im Lauf des Kampfes genügend Kraft an, ist sogar ein Super-Schlag möglich, der dem Gegner bei einem Treffer fast die gesamte Lebensenergie auf einmal abzieht. Damit Sie wissen, wieviel Vitalität Ihr Kämpfer noch hat, zeigt ein Balken am oberen Bildschirmrand die verbleibende Energie an.

Mit der Tastatur (erträglich), einem digitalen Joystick (gut) oder einem Gamepad (sehr gut) lassen sich die Kämpfer exakt und flott steuern. Wer sich die Tastenbelegung neu definiert, hat auch mit dem Keyboard relativ gute Chancen. Optimal ist allerdings ein Gamepad, welches vier Buttons besitzt, die das Programm unterstützt. Bei Joysticks oder Pads mit zwei Tasten werden diese Funktionen durch eine Kombination aus Buttons und Stickbewegungen ausgelöst.

Es gibt zwei Möglichkeiten, Super Street Fighter II Turbo zu spielen: Zu zweit gegeneinander, wobei beide Spieler sich notfalls die Tastatur teilen dürfen, oder alleine gegen zwölf zufällig ausgewählte Gegner, die in ihrem jeweiligen Heimatland auf Sie warten. Wer zuerst zwei Siege landet, kommt in die nächste Runde und trifft dort auf einen stärkeren Prügelknaben. Sind alle Kontrahenten beseitigt, sehen Sie eine rührend-peinliche Schlußszene, in welcher der Held wieder zu seiner Fami-



Geschickte Kämpfer gehen auch mal in Deckung



Der Elektroschock ist einer der Special Moves

florian stangl

Viel Tiefgang darf man bei einem Prügelspiel natürlich nicht erwarten, doch Super Street Fighter II Turbo holt aus dem eng gesteckten Rahmen einiges raus. Dank der 16 unterschiedlichen Spielfiguren und deren Special-Moves gibt es auch für längere Zeit Abwechslung. Erfreulich ist, daß man den Schwierigkeitsgrad sehr differenziert einstellen darf.

Im Gegensatz zur schwachen Automatenumsetzung »Street Fighter II« von U.S. Gold vor einem guten Jahr kommt diese neue PC-Fassung dem Original sehr nahe. Die Geschwindigkeit stimmt, die Figuren sind schön groß und die Steuerung ähnlich hervorragend wie beim Arcade-Vorbild. Der gelungene Soundtrack mit vielen Melodien zu den jeweiligen Ländern rundet die Atmosphäre gefällig ab.

Obwohl es auch bei Super Street Fighter II Turbo hier und da Blutspritzer und markige Schreie gibt, ist das Spiel bei weitem nicht so brutal wie die indizierte »Mortal Kombat«-Reihe. Für Kinder ist Street Fighter weniger geeignet, doch für Freunde des Genres ein reizvoller und abwechslungsreicher Zeitvertreib.

Gegen Ryns Feuerball ist die Blondine machtlos

lie zurückkehrt.

Dank eines reichhaltigen Optionsmenüs wird Super Street Fighter II Turbo individuell an Ihren PC und Ihre Fähigkeiten angepaßt. Ist der Rechner zu langsam für das Parallax-Scrolling, schalten Sie diesen Grafikeffekt kurzerhand ab. Außerdem bestimmten Sie die Lautstärke der vielen Soundeffekte und der abwechslungsreichen Musik, die direkt von der CD abgespielt wird. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich sehr fein abstimmen und reicht von »relativ einfach« bis »höllisch schwer«. Außerdem gibt es noch drei Geschwindigkeitsstufen, von »normal« bis zum ultraschnellen Turbo-Modus. **(fs)**

super street fighter II turbo

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ■ CD-Audio ☐ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Prügelspiel
Hersteller	Gametek
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig (Sprachausgabe)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 480 KByte + 3 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 4 – 12 MByte
CD-Belegung: ca. 11 MByte

Besonderheiten: Zwei-Spieler-Modus; Soundtrack von CD.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM und Game Pad.

70



ENDORIA ENHANCED

Die Knuddelzwerge aus PC Player 06/94 melden sich in einer CD-ROM-Version zurück: »Magic of Endoria Enhanced« bietet einige Verbesserungen im Detail. Die Handlung dreht sich immer noch um das Buddeln unterirdischer Gänge, in denen dann Arbeitsräume für verschiedene Spezialisten errichtet werden. Gegen den bösen Gegner setzt man sich mit Fallen und Kampfmonstern zur Wehr, mit dem Ziel, als erster alle Kristalle zu finden und so das Spiel zu gewinnen. Es gibt viele Details wie z. B. Forschungsstufen. Zu den Verbesserungen der CD-Version gehören eine mäßige deutsche Sprachausgabe, neue Hintergrundmusiken, zwei Bonusgegenstände sowie eine zuschaltbare Hilfsfunktion für viele der zahlreichen Icons. Die vormals nicht überzeugende Anleitung wurde überarbeitet; u.a. ist nun eine Einführung enthalten, welche die ersten Spielschritte erklärt. Übrigens: Auf der Endoria-CD sowie unserem aktuellen CD-ROM befindet sich eine »Light-Version« des Programms. **(la)**



jörg langer

Nicht zuletzt wegen der jetzt endlich brauchbaren Anleitung erhält die Enhanced-Version – trotz des »Zahn der Zeit«-Faktors und der mittlerweile nur noch »ausreichenden« Grafik – ein Wertungspünktlein mehr als das Original. Wer bislang vor Magic of Endoria davongerannt ist, kann ja mal einen zweiten Blick riskieren.



magic of endoria enhanced

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Sunflowers
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 560 KByte + 3 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 1,5 MByte
CD-Belegung: ca. 40 MByte

Besonderheiten: Nullmodem- und Netzwerkoption.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.







AUFSCHWUNG OST DELUXE

Eine weitere Enhanced-Version aus dem Hause Sunflowers nimmt sich des angestaubten »Aufschwung Ost« an. Sie spielen eine Art allmächtigen Wirtschaftskanzler (Gott behüte...), der durch rationellen Einsatz seiner eng bemessenen Finanzmittel den Aufschwung in den neuen Bundesländern herbeiführen soll. In sieben vorgefertigten Szenarios kämpft man mit Umweltverschmutzung und strukturellen DDR-Altlasten.

Die auffälligste Neuerung der CD-Ausgabe im Vergleich zum Original stellt ein rudimentärer Editor dar, mit dem sich eigene Szenarios erstellen lassen. Während man die Verteilung der Steuergelder vormals für jede Stadt einzeln bestimmen mußte, kann dies nun auch auf bundesweiter Ebene erfolgen. Neben einem langen Intro gibt es neue Hintergrundgrafiken und Musikstücke. Außerdem läßt sich zwischen verschiedenen Bildschirmauflösungen wählen. **(la)**

jörg langer

Naja, ein Editor und einige neue Funktionen, ansonsten hat man es mit dem alten Aufschwung Ost zu tun. Trotz der neuen, sinnvollen Features haben wir die Gesamtwertung etwas nach unten korrigiert: Gerade bei den »Aufbau-Spielen« sind zwischenzeitlich starke Konkurrenzprogramme erschienen (z.B. »Sim City 2000«), die schlicht und ergreifend ein gutes Stück mehr Spaß machen.



aufschwung ost deluxe

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Sunflowers
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 500 KByte + 3 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 1 MByte
CD-Belegung: ca. 86 MByte

Besonderheiten: Szenario-Editor; verschiedene Grafikauflösungen.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und Super VGA.



Inserentenverzeichnis

Teilbeilage: Interdiscount





RAVENLOFT 2 STONE PROPHET

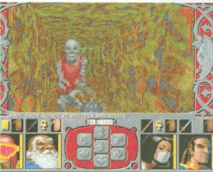
Die Wüste lebt: Nach dem Gothic Horror von »Ravenloft« beschert der Nachfolger mumienmäßigen Rollenspiel-Grusel unter gleißender Sonne. Dank Verbesserungen im Detail mit mehr Kurzweil.



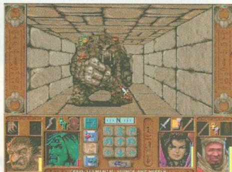
Es gibt Typen, die einfach den richtigen Zeitpunkt für ihren Abtritt versäumen. Auf ihren Stühlen kleben nicht nur Fußball-Bundestrainer; auch so mancher Regent hat Schwierigkeiten mit dem Ruhestand. Nicht von Bundeskanzlern ist hier die Rede, sondern vom böse Pharao Anhktepot, einem der weniger populären Herrscher des Wüstenlandes Har'Akir – wo die Luft trockener ist als ein teurer Weißwein. Als seine Tage gezählt sind, ist dem Tyrannen gar nicht nach sterben zumute: Flugs bestellt er einen Mullbinden-Maestro, um diverse Schichten extramagischer Lappen um seinen Leib zu lagern. Dann lassen wir den Pharao-Auflauf ein paar Nächte im eigenen Sud ziehen und voilà – als Mumie Surprise haben wir den Wüstenwüterich wieder!

Doch die Bürger sind es leid: Mit Monsterschergen, bösen Geistern und hohen Sozialabgaben sorgt Anhktepot für Verdruß. Da trifft es sich gut, daß eines Tages ein Helden-Pärchen durch den Sand gestaubt kommt. Wie es der Zufall so will, erfahren Joe Schwert und Jack Feuerball vom »Stone Prophet«, dessen magische Inschrift selige Erlösung oder einen schröcklichen Tod bewirken kann (da wissen Sie wieder, was Sie an der Lektüre von PC Player haben). Da es sonst wenig Möglichkeiten gibt, Anhktepot an der Mullbinde zu packen, stürzt man sich in zahlreiche Mini-Missionen, die letztendlich zum Stone Prophet führen sollen.

Ein solcher Story-Aufbau kann eigentlich nur zu einem Fantasy-Rollenspiel aus dem »AD&D«-Stall passen. SSIs jüngste Offerte wurde vom Programmierteam Dream Forge geschrieben, das bereits »Ravenloft« und »Menzoberranzan« verfaßte. Trotz aller Vor- und Quergänger ist Stone Prophet völlig in sich abgeschlossen. Bedienung und Grafiksystem bieten nichts grundlegend Neues: Wie gehabt spazieren Sie durch eine 3D-Welt, die wahlweise in weichen Bewegungen (à la »Underworld«) oder ruckartig Schritt für Schritt (»Beholder«-kompatibel) erforscht wird. Unter dem Grafikfenster, das die Umgebung aus der Sicht Ihrer Helden zeigt, sind Portraits der bis zu vier Spielfiguren untergebracht. Durch das Anklicken jener Bildchen werfen Sie einen Blick ins Inventar, wechseln die Waffen oder wählen Zaubersprüche. Im Spielverlauf bieten immer wieder neue Perso-



llenspiel-Rückblick: Nach dem vas enttäuschenden Ravenloft 1...



...überrascht Stone Prophet in punkto Story und Dungeon-Design durchaus



im wettbewerb

Die Fingerübungen von Dream Forge können sich langsam sehen lassen. Das erste AD&D-Rollenspiel war eine eher müde Angelegenheit; Menzoberranzan bot die ersten spielerischen Verbesserungen im Detail. Bei Stone Prophet gibt's neben einer originellen Story weiteren Feinschliff in punkto Grafik und Design, ohne daß sich am Basis-Spielprinzip viel geändert hat. Als Lehrstück in Sachen 3D-Fantasy gilt unverändert der Klassiker Ultima Underworld II. Solide deutsche Rollenspielkost für Fortgeschrittene bietet Attics aktueller DSA-Titel Sternenschweif.

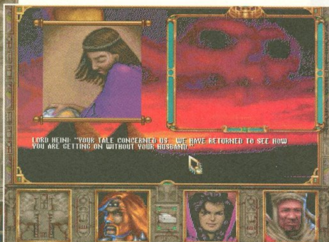
Ultima Underworld II	94
Sternenschweif	75
STONE PROPHET	**69**
Menzoberranzan	64
Ravenloft – Strahd's Posession	62



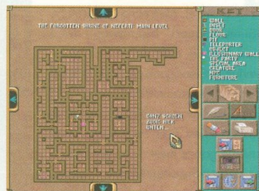
Untergeschosse gibt's auch in der Wüstenwelt: Die Dungeons sind hübscher ausstaffiert als beim ersten Ravenloft-Spiel.



Mit den passenden Teleporter-Steinchen lassen sich größere Distanzen schnell überbrücken



Es gibt mehr Dialoge mit anderen Spielfiguren, auf deren Verlauf Sie aber wenig Einfluß haben



Ohne umständliches Menügeblätter können Sie sofort wichtige Funktionen wie Schnellspeichern oder diese Landkarte aufrufen

nen ihre Hilfe an. Sie müssen dann entscheiden, wer in Ihre Party aufgenommen wird und wen man zurückläßt.

Auf den zweiten Blick fallen einige kleine Verbesserungen auf. So wurde die Grafik weiter verfeinert und es gibt mehr Dialoge mit anderen Personen. In vielen Gesprächen ist der Verlauf allerdings fest vorgegeben; die mittelprächtige Sprachausgabe erfüllt auch nicht alle Atmosphäre-Hoffnungen. Die neuen Monster sind dem Wüstenszenario angepaßt: Kreischende Desert Zombies wühlen sich aus dem Sand, der Dust Devil präsentiert sich als ausgewachsener Wirbelsturm und ein »Shadow« gehört zur Gattung der unfreundlichen Untoten. Im heißen Wüstenklima kommt dem automatischen Wasserverbrauch Ihrer Charaktere besondere Bedeutung zu; wer nicht fleißig Water Skins mit kühlem Naß einsammelt, riskiert einen trockenen Hals. Neben den sandigen Oberwelten sorgen diverse Tempel und Tunnel dafür, daß Anhänger des klassischen Dungeon-Feelings nicht zu kurz kommen.

Wie schon bei den Vorgängern gibt es in Stone Prophet ein dickes Magiesystem und vorzügliches Automapping. Bei den Karten werden automatisch Türen, Monster oder Gegenstände eingezeichnet; zusätzlich dürfen Sie munter drauflos beschriften und das gute Stück ausdrucken. Das Kampfsystem setzt auf Action. Wenn sich ein Monster mit unseren Helden partout anlegen will, klicken Sie auf das Icon einer Waffe, um sie einzusetzen. Noch einfacher: Den Cursor auf das Monster richten und wild drauflos klicken. Alle Helden in Ihrer Gruppe hauen dann automatisch zu.

Weniger hektisch geht es jetzt beim Aussuchen des richtigen Zauberspruchs zu: Während Sie im Magiebuch die Auswahl betrachten, wird das Kampfgeschehen kurzzeitig eingefroren. Erst wenn Sie das Ziel für Ihren »Fireball« oder den neuen Monster-Brutzler »Agannazar's Scorcher« anvisiert haben, geht der Echtzeit-Schlagabtausch weiter. **(hl)**

heinrich lenhardt

He, so langsam werden die Rollenspiele von Dream Forge richtig gut! Viele Details, die beim Ravenloft-Debut noch nervten, sind entschärft worden. Die Dungeons sind etwas liebevoller gestaltet und bieten neben endlosem Monstermetzeln auch reichlich kleine Puzzles. Grafisch sieht die Geschichte zusehends manierlicher aus und Komfortideen wie Quick Save oder Automapping werden wohlwollend registriert.

Nachdem in den letzten Monaten kaum ein richtiges Rollenspiel erschienen ist, können Liebhaber des Genres hier ruhigen Gewissens zugreifen. An die höchsten Gipfel in Sachen Motivation und Atmosphäre kommt Stone Prophet zwar nicht heran, macht aber – dem altägyptisch angehauchten Szenario sei Dank – reichlich Spaß.

Auf meinem Wunschzettel stehen noch ein bißchen mehr Abwechslung bei kompakterem Dungeon-Design sowie der Abbau von No-Name-Monstern und Leerlauf-Gefahrenstellen (»Wo muß ich eigentlich als nächstes hin?«). Kenner der Materie werden sich Stone Prophet genüßlich reinziehen. Einsteiger seien vor den vielen Regeldetails gewarnt, aber dank ausgefeilter Bedienung ist das Programm gar nicht mal so unzugänglich. Die deutsche Version läßt allerdings noch auf sich warten.



ravenloft 2 – stone prophet

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	SSI/Dream Forge
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Bedienung	Befriedigend
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 528 KByte + 2,6 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 10 – 30 MByte
CD-Belegung: ca. 470 MByte

Besonderheiten: Inhaltlich eigenständige Fortsetzung zu »Ravenloft«. Automapping-Karten, die sich ausdrucken lassen.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.





JAGGED ALLIANCE

Sir-Tech kann's auch strategisch: Mit detailliert ausgerüsteten Söldnertrupps erobern Sie die Insel eines bösen Wissenschaftlers – ein Fall für versierte Taktiker.



Showdown vor einer Eingeborenenhütte: Unsere Söldner (rechts) bekämpfen die bösen »Roten« (links).

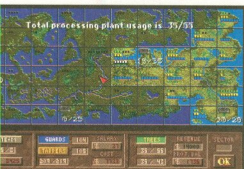
Nach einem Atomversuch sind auf der Insel Metavira zahlreiche Bäume mutiert. Irgendwann fand man heraus, daß deren Saft einen wertvollen medizinischen Grundstoff darstellt. Da man mit diesem viel Geld verdienen kann, erobert der Assistent des örtlichen Forschers kurzerhand fast die ganze Insel. In letzter Sekunde werden Sie eingeflogen, um mit bis zu acht Helfern gegen den Bösewicht vorzugehen.

Hierzu stehen bei »Jagged Alliance« 60 Söldner zur Auswahl, die alle bestimmte Fähigkeiten (z.B. Treffsicherheit) mitbringen und je nach Erfahrungsgrad mehr oder weniger Sold pro Tag kosten. Neben den mitgebrachten Gegenständen (Waffen, medizinische Ausrüstung etc.) sollte man auch einen Blick auf das Dossier der Kandidaten werfen – manche Söldner haben spezifische Schwächen, andere sind wahre Klatschbasen, die Sie über die Pläne ihrer Genossen informieren.



Bequem rüstet man seine Truppe mit Schutzwesten, Waffen und anderen Nützlichkeiten aus

Jeder Spielzug besteht aus einem strategischen und einem taktischen Teil. Im Strategiepart heuern Sie Söldner an, rüsten diese mit Waffen aus und bestimmen, wer an diesem Tag was tut: Die im Lager Zurückbleibenden können sich ausruhen, bestimmte Fähigkeiten trainieren oder als Arzt bzw. Patient fungieren. Da alle Gegenstände im Spiel durch Abnutzung an Qualität verlieren, lassen sie sich durch Mechaniker auch wieder reparieren. Von einem kleinen Grundstock abgesehen, müssen sämtliche Ausrüstungsgegenstände auf der Insel gefunden werden, was für viele Krisensituationen sorgt: Was hilft die tollste Waffe, wenn man keine Munition dafür hat? Auch zwei erfahrene Ärzte bringen wenig, wenn gerade der letzte Verbandskasten aufgebraucht wurde. Nachdem man auf der in Sektoren eingeteilten Gesamtkarte sein Team sowie die eingeborenen Erntehelfer und Wachen verteilt hat (letztere verteidigen eroberte Sektoren gegen Angriffe), geht es im Taktikteil rund. Spielziel ist zwar, den bösen Ex-Assistenten des Professors zu besiegen, doch zunächst müssen naheliegendere Aufgaben erfüllt werden. So kosten die Söldner und eingeborenen Hilfskräfte eine Menge Geld, das nur durch fleißiges Saft-Ernten wieder hereinkommt. Und gerade die Sektoren mit vielen mutierten Bäumen werden



Auf der strategischen Karte werden Wachen und Erntekräfte verteilt

jörg langer

Jagged Alliance hat gut zwei Stunden gebraucht, um mich so richtig zu überzeugen; danach aber war ich kaum noch vom Monitor wegzubekommen. Geschickt haben die Programmierer rundenbasierte Taktik, längerfristige Strategie und Rollenspiel-Elemente zu einem motivierenden Ganzen verknüpft. Mir gefallen vor allem die zahlreichen, sich abnutzenden und miteinander kombinierbaren Gegenstände. Beim Herumdirigieren der Söldner hat man sichtlich nachgedacht: Da in der Praxis nur vier bis sechs Charaktere unterwegs sind und man diese auch auf der Übersichtskarte befehligen kann, werden Zeit und Nerven gespart.

Bei allem Lob: Die Grafik ist nicht die schönste und für meinen Geschmack könnte es etwas mehr »echte« Missionen geben. Für »Fachfremde« und Einsteiger präsentiert sich Jagged Alliance zudem – trotz dreier Schwierigkeitsstufen – als ein wenig zu komplex. Ich für meinen Teil werde aber nicht ruhen, bis dem fiesen Insel-Bösewicht das Handwerk gelegt ist.

BIING!

Sex, Intrigen und Skalpelle

Magic Pharma Labs
Sind Sie totkrank? - Hoffendlich BIING! im Schrank
Gebrauchsinformationen - Bitte aufmerksam lesen!

Zusammensetzung
1 Datenträger enthält: opto-visuelle-Hirniimplantatoide, gelöste glaukome Akustika, 2% Programmi-intolerancae-erroris i. Tr.

Anwendungsgebiete
Akute Depressionen, Zahn- und Regelschmerzen, zeitweise Amnesie, Langeweile, leichte bis mittelschwere Hormonstörungen.

Gegenanzeichen
BIING! darf nicht angewendet werden bei Magen- und Zwölffingerdarmgeschwüren oder bei krankhaft erhöhter Errötungsneigung. BIING! sollte nur nach Befragen des Arztes verwendet werden bei vorgeschädigter Niere oder in der Schwangerschaft, insbesondere in den letzten 9 Monaten.

Nebenwirkungen
Erhöhter Blutdruck und Testosteranproduktion; selten Überempfindlichkeitsreaktionen (Anfälle von Atemnot). Kann zum Exitus führen, falls es zusammen mit Föhnen in Badewannen geworfen wird. Bei Daueranwendung kann es zum Biing!-Commander-Syndrom führen.

Wechselwirkungen mit anderen Mitteln
Pertoxide Amboleszenzen können über parallele Stektotyten neuronale Anti-Substiten provozieren. Daher niemals zusammen mit Aalen kochen.

Dosierung
Soweit nicht anders verordnet,

	Erwachsenen	Inder ab 16 Jahren
Einzeldosis	3-4 Stunden	2-3 Stunden
Tagesdosis	bis 10 Stunden	bis 6 Stunden

Art der Anwendung
Die Datenträger werden ohne Flüssigkeit und unzerkaut über den Computer eingenommen.
Hinweis: BIING! soll nach Ablauf des Verfalldatums nicht mehr angewendet werden.

BIING! Für Rinder unzugänglich aufbewahren!

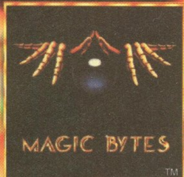
Darreichungsform
Schachteln mit 13 bis 19 Disketten für Amiga (14), Amiga AGA (19), MS-DOS (13), Anstaltspackung mit kompaktem Disk-Rom. Mindestens haltbar bis: siehe Rückseite













Systemvorraussetzungen:
Amiga: 2 MB RAM, Harddisk 15- 18 MB frei.
Amiga AGA: 3 MB RAM, Harddisk ca.34 MB frei

MS-DOS: ab 386er, 4 MB RAM, SVGA, HD 34 MB frei, DOS 5.0 oder höher, MS kompatible Maus.
CD-ROM: wie MS-DOS
Soundunterstützung: Soundblaster, SB-PRO, Roland, General Midi.

Schicken Sie Ihre Bestellung an: Verlag R. Kleinegräber, Postfach 2144, D-33251 Gütersloh, Tel.05241 -34861 Fax. - 340275

Hiermit bestelle ich folgende(s) Spiel(e):

	Menge	E-Preis	G-Preis
BIING! Amiga	_____	DM 119,95	_____
BIING! Amiga AGA	_____	DM 129,95	_____
BIING! MS-DOS 3,5"	_____	DM 119,95	_____
BIING! CD-ROM	_____	DM 99,95	_____
Gesamt:	_____		_____

Ich zahle per: O Nachnahme O Vorkasse
Nachnahme zzügl. 10,-DM, Vorkasse zzügl. DM 5,-, Ausland nur Vorkasse zzügl. DM 20,-

Vertrieb Schweiz:
Thali AG

Vertrieb Österreich:
Dynamic Systems

Söldnerpech: Eine der gefundenen Kisten löst beim Öffnen eine Sprengladung aus.

Die schwarzen Flecken der Übersichtskarte kennzeichnen unbekannte Gebiete

besonders gut verteidigt... In eigenen Sektoren steuert man seine Truppe umher, ohne auf Bewegungspunkte achten zu müssen – allerdings läuft die Zeit ständig mit. Eine »Bewege alle«-Funktion verkürzt das Überbrücken schon bekannter Regionen. Die Bewegungsbefehle lassen sich auch auf einer Übersichtskarte geben, auf der die noch nicht aufgeklärten Gebiete schwarz sind. Ebenso klappen Häuserdächer erst dann weg, wenn man die Tür öffnet und sich im Inneren umsieht. Apropos Tür öffnen: Ob Sie einfach nur die Klinke runterdrücken, mit einem Dietrich oder einem Stemmeisen zu Werke gehen, den richtigen Schlüssel benutzen, eine Handgranate werfen oder Plastiksprengstoff anbringen, bleibt Ihnen überlassen – Jagged Alliance stellt Ihnen eine Miniaturwelt zur Verfügung, in der Sie nach Herzenslust herumexperimentieren können. Es gibt enorm viele Waffen und sonstige Ausrüstungsgegenstände, die sich oft kombinieren lassen: Aus einem Zünder und Dynamit wird eine geballte Ladung, mit einem »Malkasten« verbessert man die Tarneigenschaften seiner Schutzweste. Auch sonst geht es auf der Insel »real« zu: Brücken explodieren nach Betätigung eines Schalters, beim Durchqueren von Flüssen lauern Wasserschlangen und an heißen Tagen ist das Mitführen einer Wasserflasche von merklichem Vorteil.

Sobald man einen Feindsektor betritt, ändert sich der Befehlsmodus: Jetzt wird rundenweise gezogen, wobei jeder Söldner eine bestimmte Anzahl von Aktionspunkten hat. Diese verbraucht er beim Herumlaufen, Schleichen, Hinknien, Schießen etc. Gesteuert wird mit wenigen Mausklicks: Entweder bewegt sich die angewählte Figur oder sie setzt den in der rechten Hand gehaltenen Gegenstand ein – ist das z.B. ein Erste-Hilfe-Kasten, verarztet sie Verwundete, ist es hingegen eine Schußwaffe, wird damit gefeuert. Hierbei kann übrigens durch zusätzliche Aktionspunkte die Trefferwahrscheinlichkeit erhöht werden. Ganz wichtig ist es, das Terrain geschickt auszunutzen, schließlich hat derjenige die besseren Chancen, der den Gegner als erstes sieht. Im Kampf weigert sich ein aufgestachelter Söldner schon einmal, von seinem Gegner abzulassen – und sei es nur, um sich selbst in Sicherheit zu bringen. Außer durch die Suche nach besserer Ausrüstung wird der Spieler durch Missionen motiviert: Das Labor der Forschertochter muß befreit, die Produktionskapazität erhöht oder ein bestimmter Gegenstand gefunden werden.

Wie sich der Statistik entnehmen läßt, ist Wolf seinem Beruf bislang am tatkräftigsten nachgegangen

Einige Kritikpunkte stören das positive Bild: So sind teilweise »Schüsse um die Ecke« möglich, Kisten stellen ein unüberwindliches Bewegungshindernis dar (es sei denn, man sprengt sie in die Luft) und die Wegfindungsroutine des Programms hat eine kleine Macke. Grafik und Sound sind zwar solide, reißen aber andererseits – trotz vieler Animationsstufen und umfangreicher Sprachausgabe – auch nicht gerade vom Hocker. Die Bedienung ist hingegen zweckmäßig und komfortabel geraten. **(la)**

im wettbewerb

Im Vergleich zum UFO-Nachfolger X-COM verzichtet Jagged Alliance auf Forschung und Basen-Ausbau. Der eigentliche Taktikteil hingegen ist komplexer und einfacher zu bedienen – daher der knappe Wertungsvorsprung. Bei Syndicate steuert man ebenfalls Söldner durch die Gegend, doch ansonsten baut das Bullfrog-Spiel auf isometrische Echtzeit-Hatz. Auch Cannon Fodder 2 verbindet die Elemente Action und Taktik, wobei ersteres klar überwiegt. Weder grafisch noch spielerisch überzeugen können die konfusen Astro-Söldner von Strike Squad.

Syndicate Plus	89
JAGGED ALLIANCE	**76**
X-COM: Terror from the Deep	74
Cannon Fodder	73
Strike Squad	46

jagged alliance

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Sir-Tech
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; mittelschwer (auch Sprachausgabe)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 20 MByte bis 55 MByte
CD-Belegung: ca. 450 MByte

Besonderheiten: Rollenspiel-Elemente; kombinieren von Objekten. Deutsche Version (auch Sprachausgabe) geplant.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM und Maus.

76

VERLASSE DEINEN KÖRPER
DRINGE IN DEINEN GEIST EIN



20 Wege



CLUB DEAD



zu sterben...



Einen Weg



zu überleben...

"...Multimedia CD-ROM-Adventure, das optisch und musikalisch genauso abgefahren wie spielerisch ist."
POWER PLAY 05/95

"Genial durchgeknalltes Video-Adventure von MTV und Viacom."
PC SPIEL 05/95

"Irrwitzige, psychodelische Videoclips mit abgefahrenen Freaks, dröhnende Musik und teilweise ein Tempo, daß man schlackernd die Ohren anlegt."
PC PLAYER 05/95

VIACOM
NEWMEDIA™

ERHÄLTLICH IN KAUFHÄUSERN, IM UNTERHALTUNGS-ELEKTRONIKFACHHANDEL, IM PC- UND SOFTWARE FACHHANDEL

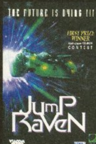
Das Award

prämierte

MAC ARCADE SPIEL

ist nun für

den PC erhältlich



PC CD-ROM



USS TICONDEROGA

Des Kreuzers stolzer Kapitän hat ein paar Linien nicht geseh'n. Aus Rechteck grün, wird Dreieck rot, schon sitzt die Crew im Rettungsboot.

Die Ticonderoga-Kreuzer der US Navy sind im Gegensatz zu vielen anderen Waffengattungen gleichermaßen gegen Luft-, Wasser- und Unterwasserziele effektiv einsetzbar. Mit moderner Aufklärungs- und Waffenleit-Elektronik vollgestopft, finden sie nicht zuletzt beim Schutz von sündteuren Flugzeugträgern Verwendung. Schließlich entdeckt und beschießt der virtuelle Ticonderoga-Kapitän seine Feinde meist, bevor die überhaupt wissen, wie ihnen geschieht. Auf genau diesem Prinzip beruht auch der moderne Seekrieg: Wenn man den Gegner erstmal mit bloßen Augen sehen kann, sitzt man mit großer Sicherheit bereits im Rettungsboot...

»USS Ticonderoga« erinnert von der Bedienung her an »Harpoon 2«, ist aber weniger detailliert und somit leichter zugänglich. Zu Beginn sucht man sich eine von drei Kampagnen aus: Zwischen England und Island paddeln die Pötte des neu erwachten russischen Bären heran, der persische Golf wird vom Iran unsicher gemacht, und die ach-so-bösen Nordkoreaner marschieren mit ihrer Millionen-Mann-Armee nach Süden. Das einzige, was zwischen den westlichen Demokratien und der jeweiligen Katastrophe steht, ist der amerikanische Kreuzer »Bunker Hill«, dessen stolzen Kapitän natürlich Sie verkörpern.



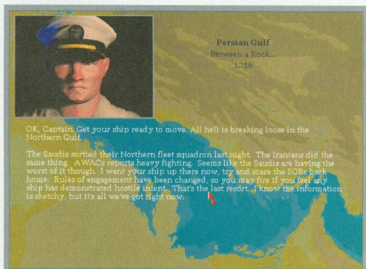
Das Abfeuern von Waffen und Zerstören von Zielen wird durch Animationsfilmchen illustriert



In den fünf Stationen des Schiffs kann man in Adventure-Manier »herumlaufen«

Von seinem Besuch auf einem echten Ticonderoga-Kreuzer hatte der Chefprogrammierer die Idee mitgebracht, sich auch im Spiel relativ frei auf dem Schiff bewegen zu können. Die Umsetzung dieses Einfalls überzeugt allerdings nicht ganz: Zwar kann man sich schrittweise um die eigene Achse drehen sowie nach vorne laufen – aber bei gerade mal fünf Räumen und einem Flur hält sich die Begeisterung über die einzeln nachgeladenen Grafiken in Grenzen. Auch der Humorgehalt eines Schlürfgeräusches beim Untersuchen einer Kaffeetasse erschöpft sich erstaunlich schnell...

Das Herumgelaufe ist aber glücklicherweise als bloße Zugabe zu verstehen, durch Anklicken des entsprechenden Stationsnamens gelangt man auch direkt an seine Kommandokonsolen. Diese sind nach dem üblichen Prinzip aufgebaut: Eine scrollende Karte in bestechender Strichlein-Grafik ist von einigen Bedienungselementen wie z.B. Waffenauswahl umgeben. Die Navigation des eigenen Schiffs sowie verbündeter »Plattformen« (Sammelbegriff für Schiffe, U-Boote, Flugzeuge und Helikopter) geht denkbar einfach vonstatten: Symbol anklicken und Wegpunkte setzen, die dann nacheinander angesteuert werden. Durch nochmaligen Klick kann man die Geschwindigkeit, sowie bei Flugzeugen und Helikoptern die Flughöhe ändern.



Die Missionsbeschreibungen sind sehr kurz geraten – auf welche Gegner man vermutlich treffen wird, läßt sich oft nur raten

jörg langer

Ich habe meine ureigene Theorie, weshalb Simulationen des modernen Seekriegs so beliebt sind. Die Programmierer müssen sich halt nicht mit animierten Panzern und schön gezeichneten Hexeld-Karten herumschlagen, sondern plazieren einfach farbige Symbole auf einer blauen oder schwarzen Fläche...
USS Ticonderoga versucht sichtlich, mehr aus dieser öden Vorgabe herauszuholen: Ein wenig Adventure-Stimmung beim Herumstiefeln in fünf Räumen (ohne irgendwelche Puzzler, versteht sich), sowie zahlreiche Animationen von abgefeuerten Raketen, anfliegenden Flugzeugen und sinkenden Schiffen.

Die Gesprächs-Elemente, bei denen man zwischen drei Antworten auswählt, sind für das Genre eine echte Neuerung – die sogar spielerisch etwas bringt: Wenn man z.B der Besatzung eines Bohrturms keine Gelegenheit zur Evakuierung gibt, wirkt sich das extrem negativ auf die Missionsbewertung aus.
Die magere Anzahl von 27 Missionen und das Fehlen eines einstellbaren Schwierigkeitsgrads drücken die Gesamtwertung allerdings nach unten. So ist Ticonderoga am ehesten für denjenigen interessant, der zwar Seekriegsluft schnuppern möchte, vor Schwerkalibern wie »Harpoon 2« aber zurückschreckt.

In größeren Szenarios mit zahlreichen eigenen Plattformen hilft eine Automatikfunktion, mit der man die Reaktion in Standardsituationen (z.B. Entdeckung eines unbekannten Ziels) bestimmt: Rückzug, Warnschuß, Angriff oder gar »Alles-oder-nichts«-Salven, die das Ziel selbst dann vernichten, wenn nur die Hälfte der abgefeuerten Projektile trifft. In gleicher Weise kann man die drei Sensorsysteme des Schiffs manuell ein- und ausschalten oder dem Computer anvertrauen. Eine mehrstufige Zeitkompression verkürzt lästige Wartezeiten und schaltet bei Feindkontakt von selbst auf vierfache Beschleunigung zurück.

Auffälligste Besonderheit von USS Ticonderoga sind konversationsartige Sequenzen inklusive Sprachausgabe, die im Multiple-Choice-Verfahren stattfinden: Ein russischer Kreuzerkapitän bittet um politisches Asyl oder eine Gruppe iranischer Bohrinseln wird über ihre baldige Zerstörung informiert. Ihre fernmündlichen Entscheidungen haben zwar nicht immer Einfluß auf den Fortgang des Geschehens, verändern aber auf jeden Fall die abschließende Missionsbewertung. **(la)**

uss ticonderoga

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Mindscape
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 520 KByte + 3 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 14 MByte
CD-Belegung: ca. 280 MByte

Besonderheiten: Gesprächselemente; deutsche Version (inkl. Sprachausgabe) in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Super VGA.

63



FRONT LINES

Bayern gegen Deutschland, Texas gegen Mexiko: Im Kielwasser von »Battle Isle 2« kommt ein Sechseck-Taktikspiel um fiktive Regionalkonflikte angepaddelt.

Im Jahre 2044 sind an die Stelle großer Nationalstaaten kleinere Machtblöcke getreten, die sich untereinander bekämpfen. Da Flugzeuge in der Zukunft anscheinend »out« sind, beschränkt sich »Front Lines« auf landgestützte Einheiten: Luftkissen-Fahrzeuge, Panzer, Artillerie und natürlich Infanterie. Die insgesamt 14 Truppentypen (plus Hauptquartier) sind nach dem beliebten Prinzip »Je stärker, desto teurer und langsamer« aufgeteilt.

Nachdem man sich eines der 32 mitgelieferten Szenarios ausgesucht hat, kann man entweder mit der Anfangsaufstellung spielen oder eine eigene ersinnen. Mit dem vorgegebenen Kapital wählt man unter den vorhandenen Einheiten aus und plaziert sie auf der Karte. Während des eigentlichen Spiels gibt es keine Nachbauten. Das Programm überprüft die Neuplazierungen nicht auf regeltechnische Stimmigkeit hin – Infanteristen können problemlos mitten ins Meer gesetzt werden. Sehr befremdlich ist auch, sich oft bis zu 99 Hauptquartiere kaufen zu können. Die kosten nichts (!) und bilden ein vorzügliches Hindernis für alle gegnerische Einheiten.

Recht bizarr muten einige der Szenarios schon an, in denen z.B. »Deutschland« gegen »Bayern« kämpft. Die Missionen unterscheiden sich in Kartengröße, Landschaft, vorhandenem »Kapital« sowie dem Schwierigkeitsgrad. Mit letzterem ist vermutlich die Stärke des Computergegners gemeint – in der Anleitung steht nichts genaueres, und während des Tests präsentierte sich die »Künstliche Intelligenz« in allen drei Stufen gleichermaßen schwach.

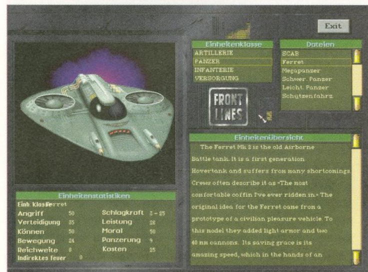
In jeder Spielrunde bewegt erst Spieler 1 seine Einheiten, dann sein Kontrahent und anschließend wird gefeuert. Hierbei fällt die zuschaltbare Option angenehm auf, die Kämpfe simultan austragen zu lassen: Gerade erst zerstörte Einheiten dürfen dann noch schnell zurückschießen. Wenn eine Einheit während ihrer Bewegung in den Aktionsradius gegnerischer Truppen kommt, können diese à la »Perfect General« ein sogenanntes »Gelegenheitsfeuer« durchführen.

Zahlreiche Detailschwächen nagen am Spielspaß: Durch einen Logikfehler beim Transportieren hat Infanterie pro Runde bis zu 150 Bewegungspunkte (normalerweise: sechs) zur Verfügung; die mäßige Sprachausgabe läßt sich nicht abschalten; jede Einheit kann über Flüsse ziehen – wozu also Brücken bauen? Das deutsche Regelwerk enthält zudem mindestens zwei Fehler, die für Einsteiger verwirrend sein könnten. Die bereits



Hier werden die Angriffswerte über die Einheiten geblendet

Mit geringen eigenen Verlusten wird der gegnerische Großangriff schon an der ersten Brücke zerschlagen



Bei den Einheiteninfos wurde vergessen, den englischen Text zu übersetzen.

jörg langer

Nach dem Spielen von Front Lines weiß man vernünftige Strategiespiele wie »Battle Isle 2« und »Panzer General« erst richtig zu schätzen. Trotz einiger nützlichen Funktionen wurde beim neuen Impressions-Werk in mehreren Punkten geschludert. Die Bedienung ist unkomfortabel, so fehlt z.B. eine Anzeige der möglichen Zielfelder beim Bewegen. Beim Feuern werden zeitraubend auch Einheiten angesprungen, die gar nicht schießen können.

Der Computergegner enttäuscht; fast mitleidig sieht man seinen Einheiten dabei zu, wie sie teilweise rundenlang im Kreis herumfahren. Infanterie ist auf Gras fast so schnell, wie ein Transporter; das Ausladefeld einer transportierten Einheit läßt sich nicht bestimmen; Brücken sind nahezu nutzlos.

Gefallen können hingegen die verschiedenen Kartenmodi, die vier Bildschirmlayouts, das beliebige Ändern der Anfangsaufstellung sowie der Szenario-Editor. Diese Features befördern den Spielspaß immerhin ins untere Mittelfeld, wenngleich Front Lines deutlich hinter der starken Konkurrenz zurückbleibt.

Der mitgelieferte Editor erlaubt das einfache Erstellen neuer Szenarios

erhältliche Diskettenversion verzichtet auf animierte Sequenzen und Sprachausgabe, sowie auf zwölf der 32 Szenarios. In der von uns getesteten »Erstauflage« fehlte die Modemunterstützung. Diese soll nach Herstellerangabe nachgetragen werden; Besitzer der ersten Version erhalten auf Wunsch ein kostenloses Update zugeschickt. (la)

front lines

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Impressions
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Deutsch; ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 350 KByte + 3,7 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 7 MByte
CD-Belegung: ca. 215 MByte

Besonderheiten: Szenario-Editor; mehrere Missionsziele gleichzeitig.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Super VGA.

47



DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE

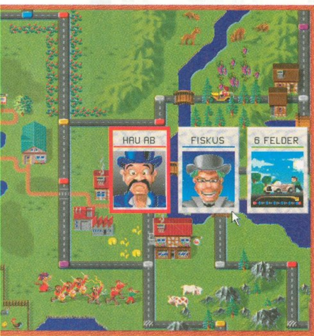
Rennspiel-Freunde, laßt den Sturzhelm liegen! Unter dem PSigen Motto tuckern lediglich brave Spielfigürchen über eine Europa-Landkarte, um Feld für Feld schnöden Mammon einzusacken.

Kaufen	Verkaufen	Karte	Beenden
Tränke	$10.000	$200	24.0%
Weingut	$20.000	$300	18.0%
Kindergarten	$20.000	$300	18.0%
Diskotheque	$30.000	$900	36.0%
Burgbühne	$50.000	$800	19.2%
Stahlbauwerk	$100.000	$2.000	24.0%
Papierfabrik	$100.000	$2.000	24.0%

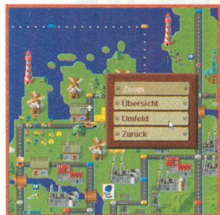
Kauf: Ein fremdes Grundstück zu 20% kaufen

Hmm, warum sind Computerspiele eigentlich immer so kompliziert? In der guten alten Brett-Ära, als sich ganze Familien wegen »Mensch-ärgere-dich-nicht« verkrachten, brauchte man auch nicht mehr als zweieinhalb schlumpfige Regeln. Mit »Die total verrückte Rallye« setzt Blue Byte gezielt auf den naiven Charme solcher Verlustierungen und präsentiert eine Art Brettspiel ohne Brett. Mit der eher schlichten Würfel-Oper sollen ganze Sippen vor den Bildschirm gelockt werden, die vor konventionellen Computervergnügungen sonst eher zurückschrecken.

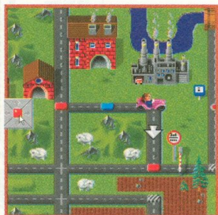
Soweit der gute Wille der Marketingabteilung, doch was zeigen uns die unbarmherzigen Gestade der Realität? Schauplatz des Geschehens ist eine Europakarte, wo die Hauptstädte durch hunderte einzelner Felder miteinander verbunden sind. Die bis zu acht Spieler kommen der Reihe nach dran: erst würfeln, dann ziehen. Nicht immer ist der kürzeste Weg Richtung Ziel der Beste. Denn je nachdem, welche Farbe der Fleck hat, auf dem man zu stehen kommt, wird kassiert oder gelöhnt. Rote Ecken kosten Geld, blaue füllen hingegen das Konto auf. Gelbe Ruhestätten spendieren Ihnen eine Ereigniskarte. Kommt man gar bei einer Stadt vorbei, läßt sich eine Immobilie erwerben. Auf Dauer lohnt eine solche Investition, denn sie bringt Runde für Runde sichere Mieteinnahmen. Wer als Erster die momentane Zielstadt erreicht, kassiert eine extradicke Prämie. Danach verkündet der Spielmoderator das nächste Ziel – und hurtig setzen sich alle wie-



Durch Einsatz der »Hau ab«-Karte halten Sie sich Dr. Drago vom Hals



Kleiner Monitor, aber hohe Auflösung? Macht nix – mit entsprechender Einstellung...



...blasen Sie die HiRes-Ameisen zu wampigen Pixel-Gebirgen auf, die besser zu erkennen sind.



Grundstückkauf leicht gemacht: Durch klugen Einsatz der Ereigniskarte machen wir ein echtes Schnäppchen.

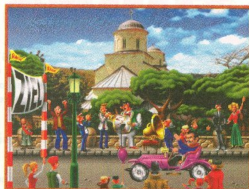
heinrich lenhardt

Zwickmühle, ich hör' Dich klappern: »Die total verrückte Rallye« ist offensichtlich für Leute konzeptioniert, die sonst wenig oder gar nichts mit Computerspielen anfangen können. PC Player ist hingegen auf eine Zielgruppe ausgerichtet, die sich recht intensiv mit diesem schönen Medium herumschlägt und entsprechend hohe Ansprüche hat. Und just der klapprige Brettspiel-Charme, den der reife Total-Einsteiger vielleicht ganz niedlich findet, ruft beim erfahrenen Strategiespiel-Bezwinger Kieferausrenkungen infolge heftiger Gähnvorgänge hervor.

Der einfache Spielablauf ist im Kampf gegen Computergegner selbst an verregneten Nachmittagen ein ungeeigneter Langeweile-Bekämpfer. Auch das emsig empfohlene Spielen im Freundeskreis hat seine Haken: Bei den Bildschirmausschnitten geht viel Übersicht verloren; auch die Anwendung der Landkartenfunktion beschert nicht den Durchblick, den ein »echtes« Spielbrett garantiert, das kunstvoll auf den Wohnzimmertisch genagelt wurde.

Immerhin setzt Blue Byte familienfreundliche Akzente – das pusselige Rumgezuckel ist so ziemlich das 180-Grad-Gegenteil zu Blutwurst-Software Marke »Doom«. Wenn Sie ein harmloses »Mama-Papa-Oma-Kind«-Computerspiel mit Würfelcharme suchen, ist das Programm keine schlechte Wahl. Ich für meinen Teil lasse dann den PC lieber ganz ausgeschaltet und greife zu einem gestandenen »Monopoly« – da kann man besser mit dem Papiergeld mogeln und der Hund die Würfel mopsen...

◀ **Gleich würfeln – oder erst auf die Landkarte gucken? Dieses Spiel wird ganze Fingernagel-Generationen auf dem Gewissen haben...**



Erreicht ein Teilnehmer die Zielstadt, wird den Betrachtern eine Animation gegönnt

der in Bewegung.

Die spielerische Herausforderung reduziert sich auf drei Aspekte: Die Wahl des lukrativsten Weges, das Raffen aller Immobilien in einer Stadt (dann doppelte Mietzuwendung wegen »Monopol-Effekt«) und der Einsatz der Ereigniskarten. Es gibt rund 40 dieser Extraauslöser, die sich zu einem beliebigen Zeitpunkt verwerten lassen. Mit entsprechenden Karten können Sie z.B. um eine bestimmte Felderanzahl vorrücken (praktisch, wenn man kurz vor einer Zielstadt steht und nicht dem Würfelglück vertrauen will). Wohldosierte Schadenfreude stellt sich ein, wenn Sie bestimmte Mitspieler eine Runde aussetzen lassen, deren Konten mit Ihren Schulden belasten oder Lieblingsgrundstücke einkassieren.

Voreilige Fluchtreaktionen könnte der forsche blonde Moderator auslösen, der in Comic-Manier durch das Programm führt. Subtil wie Wolfgang Lippert (Vorsicht, Ironie!) berlinert er sich durch plumpe Witzchen. Wenigstens läßt sich das Gewäsch durch geschwinden Klick oder Intro-Totalabschaltung stillegen. Höhepunkte in Sachen Animation sind schon die kleineren Pixel-Zerrüttungen, die zufällige Ereignisse wie Vulkanausbrüche oder Schneestürme auslösen. Streckenabschnitte können so blockiert oder einzelne Immobilien demoliert werden. Für zusätzlichen Nervenkitzel sorgt ein gewisser Dr. Drago, der computergesteuert den jeweils am weitesten hinterherwurschtelnden Spieler verfolgt. Bei Bodenkontakt kommt's zu Geldabzug oder ähnlichen schmerzlichen Erlebnissen. **(hl)**

die total verrückte rallye

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Gesellschaftsspiel
Hersteller	Blue Byte
Ca.-Preis	DM 100,– bzw. 120,– (inkl. Joypad mit extra langem Kabel)
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut (auch Sprachausgabe)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: wenige KByte für Spielstände
CD-Belegung: ca. 50 MByte

Besonderheiten: Windows 3.1 erforderlich. Bis zu acht Spieler, für die auch Computergegner einspringen können.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, SVGA, Maus/Joystick und Windows 3.1.

50

FLAMINGO TOURS

Buchen bringt fluchen: Ergründen Sie die Wünsche des deutschen Urlaubers und horten Sie Bettenkontigente. Doch selbst die aufregende Touristikbranche ist nicht vor schnarchigen Strategiespielen sicher.

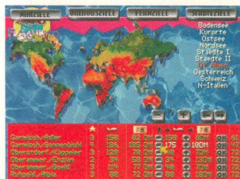


Das Hauptmenü in voller Pracht: Wollen wir erst die Hotelauslastung prüfen oder gleich einen neuen Bus kaufen?

Anspruch und Wirklichkeit klaffen nach der Lektüre eines Urlaubsprospekts oft auseinander. Wo sich auf Hochglanzpapier Bikini-Miezen räkeln und glückliche Muschelsucher an sauberen Stränden promenieren, bietet die Wirklichkeit allenfalls eine Baywatch auf Teutonen-Bierbäuche, während die Abwässer aus der nahelegenen Chemiefabrik die Reste der Meeresfauna abtöten.

Auch nach der Lektüre einer Spielepackung klaffen Anspruch und Wirklichkeit oft auseinander. Der Spaß in Tüten wird versprochen, Features wie »Lerneffekt durch fundierten geographischen Hintergrund« verzweifelt bemüht. Doch letztendlich ist auch »Flamingo Tours« nur ein Vertreter der Spezies neudeutscher Wirtschaftssimulations-Tristesse. In einer überschaubaren Anzahl von Menüs legen Sie Bettenreservierungen fest, kaufen Busse, chartern Flieger oder heuern gar einen Kreuzfahrtdampfer an. Wohin die Deutschen gerne ziehen, verrät ein Statistikbildschirm. Wenn die ersten soliden Einnahmen durch die Busverfrachtung Alpenglühen-liebender Rentner auf dem Konto eintreffen, ist es Zeit, weitere Reisebüros irgendwo in Deutschland zu eröffnen. Rutscht man doch mal in die Miesen, verschafft der Gang zur Bank vorübergehend finanzielle Erleichterung – zu strammen Zinsen, versteht sich. Damit wäre die Aufzählung an Programm-Features fast schon erschöpft. Die letzte Extravaganz: Werbung vom Prospekt bis zum TV-Spot.

Bis zu vier Spieler wechseln sich beim Kampf um dicke Einnahmen und zufriedene Touristen am Bildschirm ab. Bei konstant guten Auslastungsquoten können Sie pro Reiseziel eine »Postkarte« ernten; Zeichen von Erfolg und Kundentreue. Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl, wobei die einfachste Stufe keine Saisonschwankungen kennt. Wenn die halbe Menschheit hingegen realistisch während der Sommermonate auf Tour gehen will, ist noch mehr Feintuning beim Abstecken der Bettenkontigente erforderlich. In punkto Musik gibt es vier (eher langweilige) CD-Audio-Tracks, aber keinerlei Soundkarten-Support: Geräuscheffekte, wer braucht die schon? **(hl)**



Nachdem die Hotelbetten reserviert wurden, findet der Urlaubertransport automatisch statt...



...sofern Sie ausreichend Busse, Flieger oder Dampfer in Ihrem Fuhrpark haben.

heinrich lenhardt

Ich plädiere für die Definition eines neuen Genres: das »mühsame Austarier-Spiel«. Flamingo Tours nimmt locker alle Anforderungshürden: Stetes Starren auf Zahlenhäuflein, entsprechendes Anpassen von Einstellungen, nächsten Spielmonat aufrufen, fortgesetztes Starren auf veränderte Zahlenhäuflein... selbst ein Nebensaison-Kuraufenthalt in Bad Heilbrunn verheißt mehr Nervenkitzel als dieses Stoffel-Spielprinzip.

Man studiert die Wunschreiseziele der Deutschen, paßt seine Bettenkontigente an – und wiederholt diese mäßig aufregende Tätigkeit bis zum Ende aller Zeiten. Abwechslung, Gags, Überraschungen? Ach was, das Anfliegen eines neuen Ziels wird gerade mal mit einem müden Standbild gedankt, Qualitätsstufe »zu heiß gewaschen«.

Was Flamingo Tours vorm totalen Wertungsabsturz rettet, ist die halbwegs witzige Thematik – auch wenn das Gag-Potential bei weitem nicht ausgeschöpft wird.

Wer ernsthaft in solche Zahlenschiebereien vernarrt ist und weder neue Ideen noch Abwechslung erwartet, möge sein Glück mit diesem grauen Entlein versuchen.

flamingo tours

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ☐ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ■ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

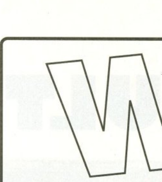
Spiele-Typ	Wirtschafts-Simulation
Hersteller	Kaiko
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 510 KByte
Festplattenplatz: ca. 4 MByte
CD-Belegung: ca. 4 MByte

Besonderheiten: Drei Schwierigkeitsgrade; bis zu vier Spieler.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

39



Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Telefon: (08142) 59640

Telefax: (08142) 54654

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Unser Ladenlokal in AUGSBURG

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

CD ROM Programme

11TH HOUR DT. ANL. *	109,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT. ANL.	69,90
7TH. GUEST DT. ANL.	**24,90**
ACES OF THE DEEP KOMPL. DT.	89,90
ACROSS THE RHINE KOMPL. DT. *	89,90
AEROSMITH: QUEST FOR FAME	99,90
AIRBUS A340 MULTIMEDIA ENCYCLOPDIE	99,90
AIR COMBAT CLASSICS INCL. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES	89,90
AIR TRANSPORT PILOT INCL. SCENERY USA	139,90
ALADIN UND DIE WUNDERLAMPE (MÄRCHEN)	39,90
ALIEN BREED: TOWER ASSAULT DT. ANL.	**65,90**
ALIEN OLYMPICS DT. ANL.	59,90
AL QADIM KOMPL. DT.	69,90
ALIEN LOGIC – SSI –	79,90
ALONE IN THE DARK I KOMPL. DT.	39,90
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL. DT.	65,90
ALONE IN THE DARK III KOMPL. DT.	89,90
ARCHON ULTRA KOMPL. DEUTSCH	75,90
ARMORED FIST KOMPL. DT.	85,90
ATARI 2600 ACTION PACK	**49,90**
AWARD WINNERS PLATINIUM inkl. LEMMINGS CIVILIZATION & ELITE 2 DT. VERSION	**59,90**
B 17 FLYING FORTRESS DT. ANL.	39,90
B.C. RACERS DT. ANL.	79,90
BAP: PIK SIBBE AUCH AUDIO CD	39,90
BATTLEBUGS KOMPL. DT.	44,90
BATTLECHESS COLLECTION	69,90
BATTLEDROME KOMPL. DT.	44,90
BATTLEISLE 2 KOMPL. DT.	89,90
BATTLEISLE II SCENERY – ERBE DES TITAN – K.D.	54,90
BEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER	**39,90**
BIOFORGE KOMPL. DT.	**85,90**
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL. DT.	49,90
BOLO DT. ANLEITUNG	49,90
BUREAU 13 DT. ANL.	75,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL. DT.	89,90
BURNING STEEL II	39,90
BURNTIME KOMPL. DT.	**24,90**
CAMPAIGN KOMPL. DT.	35,90
CHAOS CONTROL DT. HANDB. *	**89,90**
CINEMANIA – MICROSOFT – 1995 FILMDT.-BANK	139,90
CLASSIC ADVENTURE inkl. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99,90
COLONIZATION & CIVILIZATION KOMPL. DT.	89,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	69,90
COMBAT CLASSICS 3 inkl. HISTORY LINE/ CAMPAIGN/GUNSHIP 2000 DT. HANDBUCH	69,90
COMMANDER BLOOD	85,90
CORE SUPER GAMES inkl. HEIMDALL / THUNDERHAWK / CURSE OF ENCHANTIA DT. ANL.	19,90
CREATURE SHOCK KOMPL. DEUTSCH	79,90
CYBERIA	**29,90**
CYBERRACE KOMPL. DT.	29,90
DARK FORCES KOMPL. DT.	**89,90**
DARKSEED KOMPL. DT.	29,90
DAS AMT KOMPL. DT.	89,90
DAS SCHWARZE AUGE: – DSK – KOMPL. DT.	**39,90**
DAVID BOWIE –JUMP– WINDOWS	75,90
DAWN PATROL KOMPL. DT.	49,90
DEPTH DWELLERS (INCL. 3 D BRILLE)	44,90
DER PLANER INCL. DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
DER REEDER KOMPL. DT. *	79,90
DESCENT DT. ANLEITUNG	75,90
DESERT STRIKE	39,90
DIE BOX COMPIL. inkl. DYNATECH/ WHALES VOYAGE/BURNTIME KOMPL. DT.	54,90
DIE VERRUECKTE RALLYE KOMPL. DT. *	**85,90**
DIGGERS	24,90
DINOSAURS – MICROSOFT – KOMPL. DEUTSCH	139,90
DISCWORLD DT. ANL.	89,90
DOGFIGHT DT. HANDB.	35,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) KPL. DT.	**49,90**
DRAGONS LAIR DT. ANL.	**29,90**
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – KOMPL. DT.	**39,90**
DREAMWEB KOMPL. DT.	85,90
DUNE I KOMPL. DT.	39,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL. DT.	39,90
DUNGEON MASTER 2 KOMPL. DT. *	85,90
EARTH SIEGE MISSIONS KOMPL. DT.	59,90
EARTH SIEGE KOMPL. DEUTSCH	95,90
ECSTATICA DT. ANL.	89,90
ELITE 2 – FRONTIER – DT. ANL.	29,90
ELITE PLUS KOMPL. DT.	35,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
EYE OF THE BEHOLDER TEIL I	19,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1–3 KOMPL. DT.	89,90
F117 A NIGHTHAWK	35,90
F 14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB.	89,90
F 14 TOMCAT + 5 SPIELE DT. ANL.	19,90
F15 STRIKE EAGLE III DT. HANDB.	35,90
FALCON 3.0. DT. HANDB.	**35,90**
FANTASY FEST inkl. STRONGHOLD / DUNGEON HACK / FANTASY EMPIRE / UNLIMITED ADV.	85,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT.	**39,90**
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB.	79,90
FLAMINGO TOURS KOMPL. DT.	89,90
FLASHBACK KOMPL. DT.	**59,90**
FLIGHT COMMANDER II	79,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL. DT. *	79,90
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK)	24,90
FLIGHT UNLIMITED DT. HANDB.	**89,90**
FOOTBALL MANAGER – THE FINAL DT. HANDB.	**24,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. HANDB.	35,90
FOTOSHOW: CHINA / ALASKA / NEUSEELAND je	44,90
FRONTIER – FIRST ENCOUNTERS – KOMPL. DT.	**79,90**
FRONT LINES KOMPL DEUTSCH	69,90
FULL THROTTLE / VOLLGAS *	89,90
FUSSBALL WELTMEISTERSCHAFTEN 1930-1994	**85,90**
GADGET	89,90
GAMETEK COMPLIATION INCL. ELITE 2/ HUMANS 1 & 2/NOMAD KOMPL. DT.	**29,90**
GONE FISHIN	89,90
GRANDEST FLEET DT. ANL.	75,90
GREAT COURTS 2 DT. ANLEITUNG	29,90
GREAT NAVAL BATTLES III	**79,90**
GREMLIN COMPILATION inkl. ZOOL / NIGEL MANSELL / LOTUS TURBO 3	24,90
GUILTY DT. ANL.	59,90
GUNSHIP 2000 DT. HANDB.	35,90
HAMMER OF THE GODS KOMPL. DT.	79,90
HARPOON CLASSICS INCL. SCENARIOS&EDITOR	69,90
HARRIER JUMP JET DT. ANL.	39,90
HELL DT. ANL.	99,90
HERBERT GRÖNEMEYER CD-ROM/CD-AUDIO	34,90

CD ROM Programme

HIGH SEA TRADERS KOMPL. DEUTSCH *	69,90
HÖHLENWELT SAGA KOMPL. DT.	89,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL. DT.	69,90
I N C A KOMPL. DT.	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DEUTSCH	39,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS) INCL. MAUSMATTE	**35,90**
INFERNO KOMPL. DEUTSCH	**35,90**
INTERNATIONAL TENNIS OPEN DT. ANL.	85,90
IRON ASSAULT KOMPL. DT.	**79,90**
ISHAR III KOMPL. DT.	85,90
JORDAN IN FLIGHT (CLASSIC)	**29,90**
JUNGLE STRIKE DT. ANL.	**65,90**
KICK OFF 3 KOMPL. DT.	34,90
KIDS ON SITE	**54,90**
KINGS QUEST 7 PRINCE-LESS BRIDE KOMPL. DT.	89,90
KLIK'N'PLAY KOMPL. DT.	89,90
KYRANDIA 2 –HAND OF FATE–	**39,90**
KYRANDYA 3 -MALCOMS REVENGE-KOMPL. DT.	89,90
L-ZONE	85,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	**34,90**
LARRY 1–6 COLLECTION DT ANL.	89,90
LARRY 5 & PERFECT GENERAL DT. ANL.	39,90
LEISURE SUIT LARRY I	29,90
LEMMINGS 3 DT. ANL.	69,90
LEMMINGS FÜR WINDOWS DT. ANL.	**49,90**
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL. DT.	95,90
LINKS 386 inkl. 2 SCENERYS	65,90
LINKS GOLF DT. ANL.	29,90
LOLLYPOP DT. ANL.	69,90
LOST EDEN DT. HANDB.	**79,90**
LOST SIGNALS KOMPL. DT. *	**79,90**
LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER K.D. *	79,90
M 1 TANK PLATOON plus 50 GAMES	29,90
MAGIC CARPET KOMPL. DT.	95,90
MAGIC CARPET DATA HIDDEN WORLDS K.D.*	**39,90**
MANIAC MANSION 2 – DAY OF TENTACLE KPL. DT.–	89,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT.	**89,90**
MASTER OF ORION & U.F.O. DT. ANL.	69,90
MEGALOMANIA DT. ANLEITUNG	29,90
MEGA PACK inkl. MEGAFORTRESS & SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER	19,90
MENZOBERRANZAN (SSI) INCL. MAUSMATTE	39,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT. HANDB. *	89,90
MICROCOSM DT. ANL.	34,90
MIG 29 & GUNSHIP DT. ANLEITUNG	39,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL. DT.	39,90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY 3 – 5 KOMPL. DT.	99,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL. DT.	39,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	89,90
MYST – DT. HANDBUCH	99,90
NASCAR RACING (PAPYRUS) INCL. MAUSMATTE	39,90
NAVY STRIKE KOMPL. DT. *	89,90
NBA LIVE 95 BASKETBALL DT. HANDB.	**89,90**
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	85,90
NOVASTORM DT. ANL.	89,90
NHL ICEHOCKEY 95 DT. HANDB.	85,90
OLDTIMER KOMPL. DT.	**49,90**
OUTPOST (SIERRA) INCL. MAUSMATTE	39,90
PANZERGENERAL (SSI) INCL. MAUSMATTE	**39,90**
PATRIZIER KOMPL. DT.	**39,90**
PC-JURIST WINDOWS (HGB/BGB/StGB)	84,90
PEGASUS 1/95 (6.0)	**29,90**
PETER GABRIEL XPLORA	89,90
PGA TOUR GOLF 486 DT. HANDB.	85,90
PINBALL DREAMS DELUXE DT. ANL.	69,90
PINBALL FANTASIES DE LUXE DT. HANDB.	69,90
PIRATES! GOLD DT. HANDB.	35,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) INCL. MAUSMATTE	39,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC)	**29,90**
POWERHITS BATTLETECH: BATTLETECH 1 & 2 / MECHWARRIOR	34,90
POWER UP COMPIL. inkl. PIRATES GOLD / FORMULA ONE G.P. / F 15 STRIKE EAG 3 DT. ANL.	79,90
PREMIERE MANAGER 3	59,90
PRINCE –SYMBOL INTERACTIVE– CD	105,90
PRIVATEER & STRIKECOMMANDER DT. HANDB.	89,90
PROJECT TODESPLADDE	29,90
PROTOTYPE KOMPL. DT. *	85,90
PSYCHO PINBALL DT. ANL.	**69,90**
PYROTECHNICA DT. ANL.	**59,90**
ranTRAINER KOMPL. DT.	99,90
RAVENLOFT – SSI – KOMPL. DT.	69,90
RAVENLOFT 2 – STONE PROPHET –	**79,90**
REBEL ASSAULT DT. VERS.	**65,90**
RED BARON & RAILROAD TYCOON DT. ANL.	39,90
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR –	85,90
RETRIBUTION DT. ANL.	79,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT.	75,90
RISE OF THE ROBOTS KOMPL. DEUTSCH	49,90
RISE OF THE TRIAD – VOLLVERSION – DT. ANL.	49,90
ROBINSONS REQUIEM ENHANCED KOMPL. DT.	75,90
ROBOCOP 3 & DUNE 1	39,90
ROYAL FLUSH PINBALL	59,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT.	95,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL. DEUTSCH	49,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INCL. SCEN.	39,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT. HANDB. *	59,90
SHADOWCASTER KOMPL. DEUTSCH	35,90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – (CLASSIC)	**29,90**
SILENT SERVICE 2 & RED STORM RISING	29,90
SIM CITY 2000 & DATA KOMPL. DT.	95,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL. DT.	**59,90**
SLAM CITY	**54,90**
SOCCER KID	29,90
SPACE QUEST 1–5 COLLECTION DT. ANLEITUNG	85,90
SPACE SHUTTLE	29,90
SPECIAL FORCES plus 50 GAMES	29,90
STALINGRAD	79,90
STAR CRUSADER KOMPL. DT.	59,90
STARCONTROL 1 & 2	39,90
STARLORD KOMPL. DT.	45,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	59,90
STAR TREK: NEXT GENERATION KOMPL. DT. *	89,90
STAR TREK: NEXT GENERAT. TECHN. MANUAL	99,90
STERNENSCHWEIF –DSA II– INCL. SAP KOMPL. DT.	75,90
STRIP POKER DT. ANL.	29,90
SUBTRADE –RETURN TO IRATA– DT. VERS.	75,90
SUPER KARTS DT. HANDB.	**89,90**
SUPER TETRIS plus 50 GAMES	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC)	**29,90**
SYSTEM SHOCK ENHANCED KOMPL. DT.	85,90
TANK COMMANDER KOMPL. DT.	**79,90**
TASK FORCE 1942 DT. ANL.	39,90
TEMPTATION INCL. 7TH GUEST / LAND OF LORE / HAND OF FATE / INDY CAR RACING	89,90

CD ROM Programme

THEIR FINEST HOUR –BATTLE OF BRITAIN–	39,90
THEME PARK KOMPL. DT.	79,90
TORNADO & FALCON 3.0 DT. HANDB.	65,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DT.	95,90
TUNELAND KOMPL. DEUTSCH *	79,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	54,90
ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2	89,90
US NAVY FIGHTERS KOMPL.DT.	89,90
UNDER A KILLING MOON DT. HANDBUCH	99,90
UNIVERSE	**29,90**
USS TICONDEROGA DT. HANDB.	85,90
VIRTUOSO KOMPL. DT.	85,90
VISTA PRO 3.12 KOMPL. DT.	109,90
WACKY WHEELS DE LUXE DT. ANL.	59,90
WARCRAFT: ORKS & HUMANS DT. ANLEITUNG	79,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT.	35,90
WHALES VOYAGE KOMPL. DT.	29,90
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K. D. *	85,90
WIAL KATALOG-CD: VIELE DEMOS / SPIEL-BESCHREIBUNGEN CA. 500 MB	**NUR DM 4,99**
ODER GEGEN DM 8,00 IN BRIEFMARKEN FREI HAUS	
WING COMMANDER 1 & INDIANAPOLIS 500	39,90
WING COMMANDER 1 & 2 DE LUXE EDITION	79,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DEUTSCH	119,90
WING COMMANDER ARMADA DT. HANDB.	**39,90**
WINGS OF GLORY DT. ANLEITUNG	59,90
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF AZIMUTH K.D.	85,90
WORLD CUP GOLF KOMPL. DEUTSCH	89,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / TRANSWORLD / WINZER	65,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K. D.	**89,90**
X-MAS LEMMINGS 94 DT. ANLEITUNG	39,90
X WING COLLECTORS DT. ANLEITUNG	75,90
WRATH OF THE GODS	89,90
ZEPHYR KOMPL. DT.	79,90
ZOOL 2 DT. ANL.	29,90

PC/IBM DISKETTEN

1990 – DAS SPIEL ZUM SUPERWAHLJAHR 94 –	49,90
ACES OF THE DEEP MISSION 3,5"	**44,90**
AL QADIM KOMPL. DT. 3,5"	85,90
ALADDIN (DISNEY) DT. ANLEITUNG	59,90
ALIEN OLYMPICS DT. ANL. 3,5"	49,90
BAULÖWE KOMPL. DEUTSCH/WINDOWS	89,90
BATTLEDROME KOMPL. DT. 3,5"	39,90
BAZOOKA SUE KOMPL. DEUTSCH 3,5" *	89,90
BIING ! KOMPL. DT. 3,5"	**85,90**
BLACK HAWK KOMPL. DEUTSCH 3,5"	69,90
CANNONFODDER 2 DT. ANL. 3,5"	59,90
COMBAT CLASSICS 3: GUNSHIP 2000/ CAMPAIGN/HISTORY LINE DT. ANL.	69,90
COMANCHE inkl. MISSIONEN KOMPL. DT.	**65,90**
DAS AMT KOMPL. DT. 3,5"	85,90
DEATH OR GLORY KOMPL. DEUTSCH 3,5"	85,90
DER REEDER KOMPL. DT. 3,5" *	79,90
DIE BOX VOL.1 inkl. BURNTIME / DYNATECH / WHA-LES VOYAGE KOMP. DT.	54,90
EARTH SIEGE DT. ANL.	79,90
EIGHTBALL DE LUXE 2.0 DT. ANL. 3,5"	59,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB. 3,5"	69,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DT. VERS. VGA 3,5"	110,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY CARIBBEAN	45,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY JAPAN	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY LAS VEGAS	**59,90**
FLIGHTSIMULATOR 5.1 ENGLISCH 3,5" *	85,90
FS 5 RALLY AROUND THE WORLD 3,5"	55,90
FRONTIER – FIRST ENCOUNTERS – KOMPL. DT.	79,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO 95	85,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	49,90
HARPOON II V.2.0 3,5"	**69,90**
HARPOON II COLDWAR & WESTPAC BATTLESET JE	**49,90**
HATTRICK – BL MANAGER – KOMPL. DT.	89,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL. DT. 3,5"	49,90
HUGO DT. ANL. 3,5"	**59,90**
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL. DT.	69,90
ISHAR III KOMPL. DT. 3,5"	69,90
JUNGLE STRIKE DT. ANL. 3,5"	**54,90**
KA-50 HOKUM DT. ANLEITUNG	69,90
KLIK'N'PLAY KOMPL. DT. 3,5"	85,90
LINKS PRO COURSE: PRAIRIE DUNE 3,5"	**49,90**
LION KING DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
LODE RUNNER KOMPL. DEUTSCH / WINDOWS	69,90
LORDS OF THE REALM KOMPL. DT.	69,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	49,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
METAL MARINES/WINDOWS DT. ANL.	**65,90**
PANZERGENERAL DT. ANL. 3,5"	85,90
PETER PAN KOMPL. DT. 3,5"	64,90
PINBALL DREAMS 2 (DATA DISK) DT. ANL.	44,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 3,5"	65,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	85,90
POWERDRIVE DT. ANLEITUNG 3,5"	65,90
PREMIERE MANAGER 3 3,5"	49,90
PROJECT „X" DT. ANL. 3,5"	39,90
PYROTECHNICA DT. ANL.	**49,90**
RAVENLOFT – SSI – KOMPL. DT. 3,5"	85,90
RUESSELSHEIM KOMPL. DT.	69,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SIEDLER KOMPL. DT. VGA 3,5"	**59,90**
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE	75,90
SIM TOWER 3,5"/WINDOWS VERS. *	**79,90**
SPACE FEDERATION DT. ANLEITUNG 3,5"	69,90
SPACE SIMULATOR – MICROSOFT –	99,90
STAR CRUSADER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	59,90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA 3,5" DT. ANL.	79,90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAINM.	59,90
SUPERFROG DT. ANL. 3,5"	39,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DEUTSCH	95,90
TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR K.D.	**39,90**
THEME PARK – BULLFROG – KOMPL. DT. 3,5"	73,90
TIE FIGHTER KOMPL. DT.	95,90
TIE FIGHTER MISS: DEFENDER OF EMPIRE	**39,90**
TIMEOUT SPORTS BASEBALL – WINDOWS – 3,5"	65,90
TOWER ASSAULT DT. ANL. 3,5"*	59,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	54,90
WARCRAFT: ORKS & HUMANS DT. ANL. 3,5"	79,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / BLACK GOLD / WINZER	69,90
X-COM TERROR FROM THE DEEP KOMPL. DT. 3,5"	**89,90**

Preishits PC DISKETTEN

1942 PACIFIC AIR WAR DT. HANDB. 3,5"	49,90
ALONE IN THE DARK I KOMPL. DT. 3,5"	29,90
ALIEN LEGACY 3,5"	39,90
ANOTHER WORLD DT. ANL. 3,5"	34,90
ARCADE POOL DT. ANL. 3,5"	29,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD	34,90
BATTLEISLE INCL. DATA DISK KOMPL. DT. 3,5"	39,90
BATTLETECH 2 + 2 SPIELE 2,5"	**24,90**
BENEATH A STEEL SKY 3,5" KOMPL. DT.	**29,90**
BLUES BROTHERS JUKEBOX 3,5"	**9,90**
CAMPAIGN 2 3,5"	29,90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG 3,5"	**29,90**
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59,90
COLONELS BEQUEST PC3,5	**24,90**
COMBAT CLASSICS 2 COMPILATION	39,90
COOL SPOT 3,5"	**29,90**
DARK LEGIONS – SSI – PC 3,5"	35,90
DAWN PATROL KOMPL. DT.	49,90
DER CLOU KOMPL. DT. 3,5"	**24,90**
DOGFIGHT DT. HANDB. 3,5"	39,90
DUNE I KOMPL. DT. 3,5"	**19,90**
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS –	35,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. 3,5"	39,90
ETERNAM 5,25"	**9,90**
EYE OF BEHOLDER II KOMPL. DT. 3,5"	39,90
F 14 FLEETDEFENDER DT. HANDB. 3,5"	**49,90**
F15 STRIKE EAGLE 3 DT. HANDB. 3,5"	35,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. 3,5"	**39,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. HANDB. 3,5"	35,90
FREDDY PHARKAS 3,5"	29,90
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL 3,5"	45,90
GABRIEL KNIGHT – SIERRA – 3,5"	**24,90**
GENESIA 3,5"	29,90
GUNSHIP 2000 DT. HANDB. 3,5"	35,90
HARRIER JUMP JET DT. ANL. 3,5"	39,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 3,5"	34,90
HEIMDALL II DT. ANLEITUNG 3,5"	24,90
INCA II KOMPL. DT. 3,5"	**29,90**
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5"	34,90
JURASSIC PARK 5,25"	12,90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DT. 3,5"	**39,90**
LEGENDS OF VALOUR DT. ANL. 3,5"	29,90
L'EMPEREUR KOMPL. DT. 5,25"	**9,90**
LASER SQUAD VGA 5,25" DT. ANL.	9,90
LITIL DIVIL DT. ANL. 3,5"	**9,90**
LOTHAR MATTHÄUS SOCCER 3,5"	19,90
MANHUNTER NEW YORK 3,5"	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	29,90
MASTER OF ORION KOMPL. DT. 3,5"	45,90
MIGHT & MAGIC 5 – DARKS. OF XEEN. K. D. 3,5"	**29,90**
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5" KOMPL. DEUTSCH	49,90
NASCAR RACING 3,5"	**29,90**
ONE STEP BEYOND DT. ANL. 3,5"	**9,90**
PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH 3,5"	39,90
PGA TOUR GOLF PLUS 3,5"	34,90
PIRATES GOLD! DT. VERS. 3,5"	34,90
POLICE QUEST 3 3,5"	34,90
POLICE QUEST 4 – SIERRA – 3,5"	**24,90**
POPULOUS INCL. PROMISED LAND 3,5"	**19,90**
POPULOUS 2 3,5"	29,90
POWERMONGER 3,5"	34,90
RAILROAD TYCOON DE LUXE DT. VERS. 3,5"	**39,90**
REACH FOR THE SKIES 3,5"	34,90
RED BARON DT. ANL. 3,5"	**29,90**
RED HELL KOMPL. DT. 3,5"	24,90
RETURN TO ZORK KOMPL. DT. 3,5"	**24,90**
REUNION KOMPL. DT. 3,5"	24,90
ROME AD 92 DT. ANL. 3,5"	**29,90**
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5"	35,90
SIM ANT KOMPL. DT. 3,5"	**24,90**
SIM CITY 2000 KOMPL. DT. 3,5"	**49,90**
SIM EARTH KOMPL. DT. 3,5"	**24,90**
SPACE QUEST 4 KOMPL. DT. 3,5"	19,90
SPECIAL FORCES 3,5" + 5 SPIELE	34,90
STARLORD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	39,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 3,5"	29,90
SUBWAR 2050 inkl. MISSION KOMPL. DT. 3,5"	59,90
SYSTEM SHOCK KOMPL. DT. 3,5"	**39,90**
TASK FORCE 1942 DT. ANL. 3,5"	39,90
TEST DRIVE 3 3,5"	29,90
TORNADO – DIGITAL INTEGRATION – 3,5"	24,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL. DT. 3,5"	45,90
ULTIMA 7 –BLACK GATE– KOMPL. DT. 3,5"	39,90
ULTIMA UNDERWOLRD 3,5"	29,90
WING COMMANDER ACADEMY 3,5"	29,90
WINTER CHALLENGE THE GAMES 3,5"	24,90
WORLD CUP USA 1994 DT. ANL. 3,5"	24,90
XENOBOTS 3,5"	29,90
YEAGER AIR COMBAT 5,25" DT. ANL.	9,90
YSERBIUS – SHADOW OF. – 3,5"	9,90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG 3,5"	29,90

PC Soundkarten/Zubehör

3DO KARTE/CREATIVE LABS D.H. & SOFTWARE	749,00
3,5" 2HD SONY FORMATTED 10ER	12,90
ACTION REPLAY VERSION 3.0 DT. HANDB.	199,00
CD-CADDYS	**6,99**
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER	165,90
GRAVIS GAME PAD	**39,90**
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	**54,90**
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	49,90
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15POLIG	24,90
MAUSMATTE	1,90
MITSUMI FX 400 QUADRO-SPEED INTERN	**369,90**
PHOENIX FLIGHT & WCS – ADV. GRAVIS –	199,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
REVENGER JOYSTICK INCL. INTERFACE	149,00
RUDDER PEDALS – THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
SOUNDBLASTER 16 CSP DT. HANDB.	269,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION DT, HANDB.	159,90
SOUNDBLASTER AWE 32 VALUE EDITION D. H.	309,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT, HANDB.	409,90
SOUNDBL. PRO VALUE EDITION DT. HANDBUCH	149,90
STAR TREK MAUSMATTEN DIVERSE MOTIVE	29,90
THRUSTMASTER FORMULA T1 DT. ANL.	239,90
VIRTUAL PILOT PRO DT. ANL.	159,90
WAVEBLASTER II	259,90
WEAPONCONTROLJOYST. THURSTMASTER	199,90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! – Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!**

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!



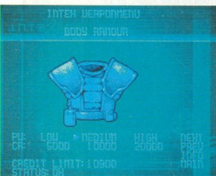
TOWER ASSAULT

Angriff der PC-Gehäuse? Nein, vielmehr Terror im Neubau-Tower. Was sich bewegt, wird erlegt – der Nachfolger zu »Alien Breed« befriedigt elementare Action-Bedürfnisse.

Trostlos: Der Planet »Azarin 2E« ist nicht nur wegen des an ein Heuschnupfen-Mittel erinnernden Namens ein fragwürdiges Besuchsziel. Gefräßige Alien-Horden haben die Station der Menschen überrannt und nur ein paar unschöne Essensreste übriggelassen. Doch wahlweise ein bis zwei Helden sind lebensmüde genug, um im Alleingang die Alien-Mama aufzuspüren. Der Weg zur Königin führt durch Dutzende von Levels, die sich durch verschiedene Türme ziehen. Neben der emsig krabbelnden Aliens müssen Sie außerdem auf kurzgeschlossene Geschütztürme achten – und im Freien wurden reichlich Minen verbuddelt, deren Auslösung gehörig an der Lebensenergie zehrt.

»Tower Assault« ist der Nachfolger zu »Alien Breed«, mit dem Team 17 uns vor eineinhalb Jahren beglückte. In einer Art Mischung aus »Alien«-Kinofilm (Story, Atmosphäre) und dem Spielhallen-Klassiker »Gauntlet« (Spielprinzip) trippelt das Heldenpärchen durch Labyrinth-Levels, die von oben gezeigt werden. Entgegenkommende Aliens werden flugs beschossen; außerdem sammelt man fleißig Munition, Schlüsselkarten, Lebensenergie-Spender und Geld auf, um an Terminals neue Waffen zu kaufen.





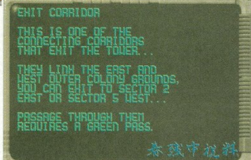
◀ **Shopping am Computerterminal. Sehr empfehlenswert: Mit dem Body Armour hält das Bildschirmleben länger.**



Schnell durch die radioaktive Zone ballern, deren Strahlung stetig an der Lebensenergie knabbert!



Wir stören die Aliens beim Abendessen – kein Wunder, daß die stinkig reagieren...



Immer wieder stoßen Sie auf Informationen über den Aufbau der Station

Entweder kam diese Masche beim Vorgänger sensationell gut an oder den Designern waren keine größeren geistigen Verrenkungen zuzutrauen – Tower Assault bietet jedenfalls im Kern das selbe in grün. Grafik und Steuerung wurden nicht sonderlich überarbeitet; es gibt halt jede Menge neue Levels und Verzweigungen. Auf welchem Weg man sich zur Alien-Königin vortastet, ist dem Spieler überlassen. Das Handbuch empfiehlt deshalb auch wiederholtes Durchspie-

heinrich lenhardt

Ein Labyrinth von oben, ständig turnen ein paar Aliens herum und fröhlich knattert man die stets gleichen Krabbler über den Haufen. Genau das richtige für einen beschaulichen Feierabend; dank Zwei-Spieler-Modus läßt man gerne die Lebensgefährtin an dem drolligen Treiben teilhaben.
Tower Assault ist Action-Einfallslosigkeit pur auf ganz unterhaltsamem Niveau. Gegenüber dem Vorgänger fällt natürlich auf, daß an der Komplexitäts-Schraube gedreht wurde. Die einzelnen Levels sind auch nicht mehr ganz so unübersichtlich.
Doch ein bißchen mehr Inspiration bei Design und Grafik hätte ich mir gewünscht; immerhin satte18 Monate nach Alien Breed. Und daß sich aus der alten Gauntlet-Spielidee mehr Spielwitz holen läßt, hat Renegade mit »Chaos Engine« bewiesen.
Tower Assault ist OK für Fans altmodischer Ballereien, aber größere Zielgruppen kann ich beim besten Willen nicht erspähen.

Im Zwei-Spieler-Modus gibt man sich gegenseitig Deckung und teilt brüderlich gesammelte Bonusleben

len, um ja alle Stufen dieses Kleinods kennenzulernen. Vermehrt wird man mit Informationen über den momentanen Aufenthaltsort und Querverbindungen zu anderen Sektionen informiert; ein zarter Versuch, die Atmosphäre etwas aufzupeppen.

Wie bei Alien Breed sollten Sie an jedem Terminal anhalten. Das Display des Stationscomputers füllt dann den Bildschirm aus. Die eingesammelten Bargeldbestände tauschen Sie gegen Munition, Schlüssel oder neue Waffen. Neben der mickrigen Anfangspistole locken vier dickere Kaliber für den Alien-Kammerjäger, die in je drei Ausbaustufen lieferbar sind. Alle paar Level bekommen Sie ein Paßwort verraten, um beim nächsten Spiel nicht wieder ganz von vorne beginnen zu müssen.

Von den rund 148 MByte auf dem CD-ROM gehen rund 145 für Intro-Animationen drauf – im eigentlichen Spiel hält man sich mit technischen Effekten extrem zurück. Verärgerung könnte die Tatsache hervorrufen, daß ein Amiga-Handbuch in die PC-Schachteln gepackt wurde: Neben der Joypad-Belegung des CD32 findet man hier so edle Satzgebilde wie »Das Kopieren von Spielen ist unrecht, doch das scheint den meisten Leuten nichts auszumachen.«. Team 17 pflaumt nicht nur seine Kunden an, sondern läßt diese auch den Schlamassel ausbaden: Selbst bei der CD-Version muß sich der Käufer durch eine Code-Abfrage würgen, Sehtest-Güteklasse »dunkelschwarz auf hellschwarz«. **(hl)**

tower assault

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ☐ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	**Actionspiel**
Hersteller	**Team 17**
Ca.-Preis	**DM 80,-**
Kopierschutz	**Nervige Code-Abfrage**
Anleitung	**Deutsch; ausreichend**
Spieltext	**Englisch; mittelschwer**
Bedienung	**Befriedigend**
Anspruch	**Für Fortgeschrittene und Profis**
Grafik	**Befriedigend**
Sound	**Befriedigend**

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: –
CD-Belegung: ca. 148 MByte (abzüglich Intro: ca. 3 MByte fürs eigentliche Spiel)

Besonderheiten: Zwei Spieler gleichzeitig; zwei Schwierigkeitsgrade. Paßwörter zum Level-Überspringen. Auch auf Diskette erhältlich.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Digital-Joystick.

60

Hall of Fame

BATTLE ISLE

Ein Strategiespiel, das nicht unter Gruselgrafik und abstrusen Tastenkommandos leidet? Revolution! Blue Bytes' »Battle Isle« setzte 1990 neue Taktikmaßstäbe.

Trotz aller Grafikfähigkeiten des Amigas und der aufkommenden PC-Spiele-Power hatte sich ein Genre bis zum Jahre 1989 nicht wesentlich weiterentwickelt. Die Strategiespiele dümpelten grafisch meist noch immer auf Zeichensatzniveau herum und boten ebenso viele Tastaturkommandos wie Truppentypen. Doch im Sommer '89 erschien ein verheißungsvoller Stern am trüben Strategiehimmel: Das PC-Engine-Spiel »Nectaris« sah gut aus, war einfach zu bedienen und entlockte den Fachzeitschriften-Redakteuren trotz japanischer Bildschirmtexte Begeisterungsstürme. 1990 veröffentlichte Blue Byte mit »Battle Isle« ein Programm für MS-DOS und Amiga, das sich zumindest grafisch stark an Nectaris orientierte: Die Szenariokarten waren ebenfalls in Sechsecke unterteilt; die Einheiten keine klobigen Armeesymbole, sondern kleine Panzerchen und Infanteristen.



Während Spieler A seine Einheiten bewegt, gibt sein Kontrahent Angriffsbefehle

Ein halbes Jahrzehnt später kann Battle Isle immer noch gefallen. Die Steuerung erfolgt per Maus oder Joystick; nach Anklicken einer Einheit werden alle Felder markiert, auf die sie ziehen (bzw. schießen) kann. So muß man nur noch eines der hervorgehobenen Hexagons auswählen, und schon marschiert der Trupp los. Jeder Gesamtzug ist in eine Bewegungs- und Angriffsphase unterteilt, der Bildschirm zweigeteilt. Während links der eine Spieler seine Bewegungsorder gibt, tüftelt der andere im rechten Fenster Angriffs- und Spezialbefehle aus. Da beide Phasen gleichzeitig ausgewertet werden und man deshalb immer eine Runde vorausdenken muß, ist Battle Isle für zwei menschliche Spieler sehr interessant. Beim Kämpfen sieht man die bis zu sechs Fahrzeuge beider Kampfeinheiten aufeinander zufahren und sich beschießen. Durch fleißigen Fronteinsatz verbessert sich die Erfahrungsstufe der Einheiten, wodurch sie effizienter werden. Angeschlagene Verbände repariert man unter Energieverbauch in sogenannten Depots. Durch das Aufsammeln herumliegender Kristalle werden die Energievorräte aufgestockt, die außerdem zum Bau neuer Truppen dienen. Von diesen gibt es gut zwei Dutzend, angefangen bei der Roboter-Infanterie über Luftkissenfahrzeuge bis hin zum Schlachtschiff. Eigentliches Ziel ist die Einnahme des gegnerischen Hauptquartiers; alternativ dazu vernichtet man alle gegnerischen Truppen. Der Autor dieser Zeilen kann sich noch gut an ein Zweispielermatch erinnern, bei dem er chancenlos Panzer um Panzer verlor und kurz vor der Niederlage stand. Doch ein unscheinbares Transportschiff setzte im allerletzten Moment eine einsame Infanterieeinheit vor dem gegnerischen Hauptquartier ab – und sicherte ihm so doch noch den Sieg. **(la)**



Die grafische Auswertung der Kämpfe ist ebenso simpel wie spannend

WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

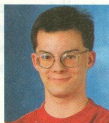
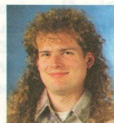
- **...Battle Isle das erste Blue-Byte-Programm in der Hochsprache C war? Vorher hatte man alles fleißig in Assembler-Code geschrieben, wie es sich damals »für einen Programmierer gehörte«.**
- **...Blue Bytes damaliger High-End-PC ein 386er mit unglaublichen 33 MHz und 8 MByte RAM war? Das Compilieren des Battle-Isle-Quellcodes dauerte auf diesem »Geschoß« ganze 19 Minuten.**
- **...aufgrund der mageren 512 KByte RAM des Standard-Amiga ein eigenes Diskettenformat entwickelt wurde, um einige Bytes zu sparen und Battle Isle doch noch in den Speicher zu bekommen? Für seine Zugberechnung hatte der Computergegner nur 11.000 Bytes zur Verfügung.**
- **...es zwei Datendisketten für Battle Isle gibt, von denen die zweite (»Moon of Chromos«) als eigenständiges Programm etliche Detailverbesserungen bietet? Weitere Ableger sind »History Line« sowie »Battle Isle 2«, zu dem eine »Scenery CD« erschienen ist. Das für Sommer geplante »Shadow of the Empire« wird erstmals nur unter Windows laufen. Außerdem ist eine Neuauflage der alten Battle-Isle-Teile auf CD-ROM geplant.**



PC PLAYER UNPLUGGED

Vor wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt. Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahmsweise den Stöpsel aus diesem Regel-Pool. Hier gibt jeder Tester mit einer »Alternativ-Privatwertung« von 1 (Buh!) bis 5 (Jubel!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestattet; ein Sportspiel-Hasser darf z.B. auch ein objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden. Sinn und Zweck der Übung: Keinesfalls eine Konkurrenz zur Gesamtwertung, sondern zusätzliche Orientierungshilfe. Wer einen »Lieblingstester« hat, kann sich hier über dessen Geschmack informieren – auch wenn ein anderer Redakteur den Artikel schreibt.



TITEL	Heinrich Lenhardt	Boris Schneider	Jörg Langer	Florian Stangl
Aufschwung Ost Deluxe	★★	★★★	★★	★
Daedalus Encounter	★★★	★★★	★★★	★★★
First Encounters (Frontier II)	★	★★	★★★	★★
Flamingo Tours	★	★	★	★
Flight Of The Amazon Queen	★★★★	★★★★	★★★	★★★
Flight Unlimited	★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
Front Lines	★	★★★	★★	★
Fussball Total	★★	★	★	★
Hattrick	★★★★	★★	★★	★★
Hidden Worlds (Magic Carpet)	★★★	★★★★	★★★★	★★★★
High Seas Trader	★	★	★★	★
Jagged Alliance	★★★	★★★	★★★★★	★★★★
Lemmings Für Windows	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★
Lost Eden	★★	★★	★★	★★
Maabus	★	★	★	★
Machiavelli	★★★	★★★	★★★	★★
Magic Of Endoria Enhanced	★	★★	★★	★
Pyrotechnica	★★	★★	★★	★★
Slam City	★	★	★	★★
Slip Stream	★★★	★★★★	★★★	★★★★
Stone Prophet	★★★	★★	★★★	★★★
Super Street Fighter II	★★★	★★	★★	★★★★★
Ticonderoga	★	★★	★★★	★★
Total Verrückte Rallye, Die	★★	★★	★★	★
Tower Assault	★★★	★★	★★★	★★

FARBENSPIELE

Die Shareware treibt es diesen Monat besonders bunt: Neben dem explosiven Actionspiel »Decimation« stellen wir Ihnen die neueste Version eines Grafiksoftware-Klassikers vor.

Bei unserer Sichtung der Shareware-Neuheiten sind uns zwei Spiele aus den Bereichen Action und Strategie angenehm aufgefallen. Außerdem werfen wir einen Blick auf die jüngste Version des Malprogramms »Neopaint«.

Decimation

In typischer Space-Invaders-Manier erwehren Sie sich bei »Decimation« zahlreicher Gegnerwellen, die vom oberen Teil des Bildschirms nach unten herabstoßen. Gesteuert wird per Tastatur, Gamepad oder Joystick. Neben einer für Shareware-Verhältnisse ansprechenden Grafik hat Decimation passable Soundeffekten zu bieten. Es gibt nur ein Bildschirmleben, dafür hält ein Energieschild mehrere Treffer ab, bevor man das Zeitliche segnet. Ab und zu können Sie durch das Abschießen von Asteroiden Energiekristalle einsammeln, um den Schild mit Reserveladungen zu versehen.

Der eingebaute Laser hat zwar unbegrenzt viel Munition, überhitzt aber bei ständigem Dauerfeuer. Außerdem ist man mit zwei verschiedenen Raketentypen ausgestattet: Die eine fliegt in einer geraden Linie nach oben und zerstört sogar hartnäckige Gegner mit einem Treffer. Die andere sucht sich selbstständig ein Ziel und gleitet auch schräg oder zur Seite hin. An Raketen hat man nur einen begrenzten Vorrat, der durch das Anfliegen von sporadisch erscheinenden »Depots« wieder aufgestockt wird. Die Vollversion des Programms soll neue Gegner, fiesere Angriffswellen und mehrere Extrawaffen bieten.

DECIMATION

Genre:	**Actionspiel**	**Läuft unter:**	**MS-DOS**
Hersteller:	**RREALogic**	**Sprache:**	**Englisch**
Festplattenplatz:	**ca. 1 MByte**	**Vollversion:**	**22 US-Dollar**

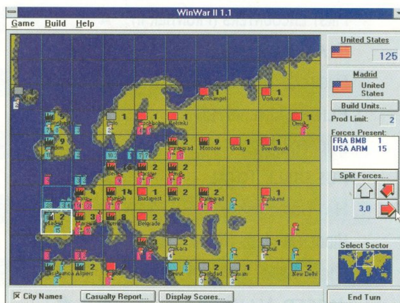


Muntere Laser-Action mit »Decimation«

WinWar 2

Als interessanter »Risiko«-Clone entpuppt sich »WinWar 2«. Hintergrund des Spiels ist der Zweite Weltkrieg, was sich aber nur auf die Landkarte sowie die beteiligten sieben Staaten auswirkt – ansonsten ist das Programm denkbar abstrakt gehalten. Die vier Alliierten (USA, England, Frankreich und Sowjetunion) stehen den drei Achsenmächten Deutschland, Italien und Japan gegenüber; Kämpfe innerhalb eines Bündnisses sind nicht erlaubt. In der Shareware-Version kann nur einer der alliierten Staaten vom Spieler übernommen werden. Die Vollversion hat diese Einschränkung nicht, so daß bis zu sieben Spieler teilnehmen dürfen – auch per Netzwerk.

Die Karte ist in sechs Sektoren (z.B. Nordamerika oder Europa) eingeteilt, die ihrerseits aus je 100 Quadraten bestehen. Befindet sich in einem Feld ein Fabrik-Symbol, so kann dort eine vorgegebene Anzahl an Kampfeinheiten gebaut werden. Die verwendete Währung sind »Ressourcen«, die man pro



»WinWar 2« ist ein unkompliziertes Strategiespiel

Runde erhält – abhängig von den kontrollierten Gebieten. Es gibt Infanterie, Panzer, Jagdflugzeuge und Bomber zu kaufen, zur See setzt man sich mit vier verschiedenen Schiffen zur Wehr. Die Truppentypen unterscheiden sich in Kosten, Angriffs- und Verteidigungswert, sowie der Bewegungsreichweite. Vorhandene Einheiten werden als kleine Symbole direkt in den Feldern dargestellt. Die Bedienung ist denkbar einfach geraten: Feld anklicken und auswählen, wohin die darin stehenden Einheiten ziehen sollen. Angriffe entstehen durch den Zug auf ein bereits besetzes Feld und werden rechnerisch ausgewertet. Die Stärke der beteiligten Staaten läßt sich einstellen, indem man die Höhe der Resourcen-Einnahmen pro Runde manipuliert.

WINWAR 2

Genre:	**Strategiespiel**	**Läuft unter:**	**Windows**
Hersteller:	**Silicon Commander Games**	**Sprache:**	**Englisch**
Festplattenplatz:	**ca. 1 MByte**	**Vollversion:**	**25 US-Dollar**

AUF DEM CD-ROM

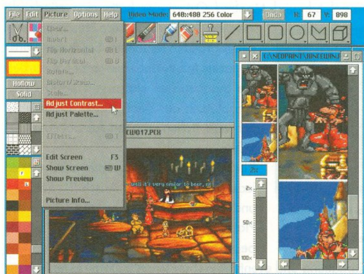
...der aktuellen PC Player Plus finden Sie die neueste Shareware-Version von Neopaint.

Neopaint 3.1

Auch in der neuesten Version beweist »Neopaint«, daß DOS-Malprogramme durchaus mit ihren Windows-Verwandten konkurrieren können. Sämtliche Standardfunktionen wie das Ausschneiden und Kopieren von Teilbereichen sind komfortabel durchführbar. Der gewünschte Bereich wird als Rechteck oder Kreis, bzw. mit Linien oder Kurven definiert; per »Crop«-Funktion läßt sich der restliche Teil der Grafik wegschneiden. Das Zeichnen von Kreisen, Rechtecken und Würfeln gehört ebenso zum Repertoire, wie das Rotieren und Neuskalieren des ganzen Bildes. Alle Grafikfenster können beliebig verschoben und in der Größe verändert werden. Per Icon ruft man eine DOS-Shell auf, um z.B. Dateien zu kopieren.

Für Präzision sorgen eine gelungene Zoom-Funktion sowie ein zuschaltbares, frei definierbares Gitter. Mit Hilfe eines »Stempels« lassen sich kleine Grafiken als Pinsel benutzen, zudem stehen verschiedene Pinselmodi wie »Verwischen« oder »Klonen« zur Verfügung. Flächen färbt man entweder mit einer bestimmten Farbe, der »Sprühpistole« oder einem Muster ein. Rund 25 Effekte, von »Acid Wash« bis zu »Vaporize«, dienen zum Verfremden des Bildes. Bei soviel Farbenkleckserei darf die Undo-Funktion nicht fehlen, welche die jeweils letzte Aktion rückgängig macht.

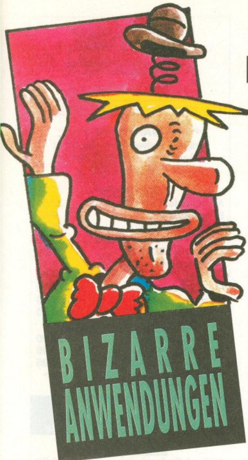
Neopaint arbeitet mit den gängigsten Bildschirmauflösungen zusammen, z.B. 640 x 480 Pixel (bei bis zu 16 Millionen Farben). Aus lizenzrechtlichen Gründen unterstützt Version 3.1 zwar die Grafikformate »BMP«, »PCX« und »TIF«, aber nicht mehr das beliebte »GIF«. Ein geplantes Zusatzprogramm soll das Format nachträglich einbinden. Trotz dieser Einschränkung ist das Preis-Leistungsverhältnis der registrierten Version angesichts der verlangten 55 US-Dollar äußerst gut. **(la)**



Das DOS-Grafikprogramm Neopaint wird auch im Redaktionsalltag eifrig benutzt

NEOPAINT 3.1

Genre:	**Malprogramm**	**Läuft unter:**	**MS-DOS**
Hersteller:	**Neopaint Corporation**	**Sprache:**	**Englisch**
Festplattenplatz:	**ca. 3 MByte**	**Vollversion:**	**55 US-Dollar**



Win Camping International

HAKEN UND ÖSEN

Wer im Urlaub auf »Wurstl con Krauti« und deutsches Liedgut nicht verzichten will, verlagert sein Wohnzimmer am Besten auf den Campingplatz. »Win Camping« hilft bei der fachgerechten Auswahl des Frischluft-Urlaubghettos.

Autobahn A 13 Richtung Rom, 300 Meter hinter der italienischen Paßkontrolle. Wir zoomen in einen deutschen Mittelklassewagen, der gerade einen Fiat per Lichthupen-Dauerbeschuß von der Überholspur drängelt. Die beifahrende Gattin fummelt die Pässe in ihre Handtasche, als sich ihr der Blick auf den idyllischen Bergsee »Lago di Brennero« eröffnet. Beim Anblick des kalten Pfützchens stößt sie laute Begeisterungsschreie aus, was im gestreßten Angetrauten die kalte Wut aufsteigen läßt – der grummelt nämlich, weil ihm die Göttergattin seit Wanne-Eickel in den Ohren liegt, doch an diesem »ent-zück-ken-dem See anner Grenze« Halt zu machen. Doch er gibt der Karre den Bleifuß; die folgenden Grobheiten lösen spätestens bis Modena die Ehekrise aus.

Lassen wir das Paar in (Un-)Frieden ziehen und wenden wir uns den Problemen der Daheimgebliebenen zu. Wer sich den See tatsächlich zu Gemüte führen will, mietet sich entweder ins nahegelegene Hotel ein oder – und das kommt dem schmalen Geldbeutel gelegen – zieht auf den Campingplatz.

Heißa, das macht Spaß! Da ist man unter Seinesgleichen! Wohnmobil reiht sich an Wohnmobil, windschiefe Zelte ausgemergelter Studenten werden von Van-Fanatikern belacht, der Schäferhund des Platzwarts beißt kleine Kinder in die Waden und Neuankömmlinge justierten ihre Satellitenschüsseln für die abendliche RTL-Show. Auch sozial wird etwas geboten: Das Klima ist mild, die Gemüter meistens schlicht. Dralle Damen in pinkfarbenen Trainingsanzügen flirten mit schnauzbärtigen Platznachbarn und abends wird gesoffen, bis Papa schnarcht. Und das schönste: Man muß sich nicht mit diesen verdammten Einheimischen herumplagen. Dafür teilen sich 250 Personen eine Toilette.

Einmal auf den Trichter gekommen, eröffnet sich eine neue Welt: Mehr als 5000 Campingplätze warten in deutschen Nachbarlanden – alle weitaus billiger als ein Hotel. Campingplatzfreund Manfred Ostermeier hatte eine zündende Idee, die den Eurospießern Freude und ihm einen drallen Geldbeutel bescheren wird. Er packte in bewundernswerter Kleinarbeit die gesammelten Daten von 2600 Campingplätzen aus Deutschland, Österreich, Schweiz, Italien und Benelux auf eine CD-ROM.



Bella Italia – leider gibt's wenig Zusatzinformation.

Klickt man sich ins Programm, erscheint zu jedem Campingplatz Anschrift, Telefon- und Faxnummer, Öffnungszeit, Größe des Platzes sowie Detailliertes zu Waschbecken, Duschen, WCs, Stromanschluß, Tierhaltung und eventuell vorhandenen Supermärkten. Leider fehlen digitalisierte Fotos der Plätze, so daß man sich kein »Bild« machen kann, wo's nun wirklich hingeht.

Ansatzweise clever ist die Idee, einen Faxvordruck für die Anmeldung zu integrieren – so kann Papa von zu Hause den Platz fürs Wohnmobil bestellen, ohne sich mit der Landesspache herumärgern zu müssen.

Aber mal ganz ehrlich: Braucht das wirklich jemand?

(Anatol Locker/hl)

Das Kernstück von »Win Camping«: Dieses Datenblatt sehen sie 2600 mal.

WIN CAMPING

HERSTELLER: NBG Verlag

PREIS: ca. 40 Mark

HARDWARE-MINIMUM: 386er, 4 MByte RAM, Windows 3.1, CD-ROM und Maus.

PRAKTISCHER NUTZEN: Profis können hübsche Trivia-Stunden erleben, indem sie sich gegenseitig nach Campingplätzen mit WC und Dusche befragen.

ORIGINALITÄTSFAKTOR: Erschöpft sich leicht nach dem Lesen der ersten 1500 Campingplatz-Beschreibungen.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN: Klassische Zeltlagerkrankheiten: Rheuma (bei zu dünnen Iso-Matten), Leberschaden (bei zu aktivem nächtlichem Sozialleben), Verbrennungen dritten Grades (Pannen beim Grillaufbau).

DAS PC-PLAYER-FAZIT: Wie man sich bettet, so liegt man.

ACTION REPLAY

DIE PC-KARTE MIT DEN UNGLAUBLICHEN MÖGLICHKEITEN!!

FREEZE POWER!





ACTION REPLAY IST MENÜ-GESTEUERT; DADURCH EINFACH IN DER HANDHABUNG. INSTALLIERUNG INNERHALB VON MINUTEN DURCH "AUTO INSTALL"-FUNKTION.

IDEAL FÜR GAME-FREAKS, MUSIC-FREAKS, PROGRAMMIERER USW.



PREISSENKUNG !!

DM 169,-

MANIPULIERE EINGEFRORENE GAMES UND GESTALTE EIGENE SPEZIAL-EFFEKTE, WIE Z.B. UNENDLICHE LEBEN, ENERGIE, ZEIT USW.; MIT SCREEN GRABBER, MUSIC GRABBER U.V.M.!



BENUTZERFREUNDLICHER FREEZER-CONTROLLER MIT 1.8 M. KABEL, FREEZER-TASTE, LED-LEUCHTE UND SCHALTER FÜR DIE ZEITLUPEN-FUNKTION.



EINGEBAUTER CHEAT-FINDER

ACTION REPLAY HAT EINEN EINGEBAUTEN CHEAT-FINDER, DER ES ERMÖGLICHT, IN EINEM EINGEFRORENEN SPIEL CHEATS FÜRUNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE U.S.W. ZU FINDEN. DAS CHEAT-SYSTEM HAT UNBEGRENZTE MÖGLICHKEITEN. EINFACH DAS SPIEL DURCH TASTENDRUCK NEU STARTEN UND SIE SIND UNSCHLAGBAR. DIE GEFUNDENEN CHEATS KANN MAN FÜR EINE SPÄTERE BENUTZUNG AUF DISK ODER FESTPLATTE ABSPEICHERN. AUCH FÜR CD-ROM.

FREEZER-FUNKTION

EINFRIEREN EINES SPIELES AN EINER BELIEBIGEN STELLE UND ABSPEICHERN DES KOMPLETTEN SPEICHERS MIT PROGRAMMINHALT AUF FESTPLATTE. WENN SIE DEN SPEICHERINHALT WIEDER LADEN, WIRD DAS PROGRAMM AB DER EINGEFRORENEN STELLE GESTARTET. IDEAL FÜR SPIELE MIT PASSWÖRTER ODER UM EIN SPIEL AN EINER SCHWIERIGEN STELLE ABZUSPEICHERN.

JETZT AUCH FÜR PROTECTED MODE

PC ACTION REPLAY V. 4 FUNKTIONIERT JETZT AUCH MIT "PROTECTED MODE"-PROGRAMMEN EINSCHL. BEKANNTER (FIGHTER)-SPIELE UND EINER GANZEN REIHE VON UTILITIES !!! IM GRUNDE MIT ALLEN "4GW"-GAMES.

FREEZER-COMMANDS

DIRECTORY, FORMAT UND SAVE COMMANDS SIND IM ACTION REPLAY ENTHALTEN, AUCH WENN DAS PROGRAMM EINGEFROREN WURDE.

ZEITLUPEN-FUNKTION

DIE ZEITLUPEN-FUNKTION GIBT IHNEN DIE MÖGLICHKEIT, DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES BIS AUF 1% HERABZUSETZEN. !

ORGINAL DEUTSCHE VERSION

AUSLIEFERUNG MIT DEUTSCHER ANLEITUNG UND DEUTSCHER REGISTRIERKARTE FÜR DEN

ACTION REPLAY CLUB

(HOTLINE-UNTERSTÜTZUNG, INFORMATIONEN,NEUE CHEATS, NEUIGKEITEN, TIPS UND TRICKS U.S.W.) PC ACTION REPLAY V. 4 WIRD MIT EINER GANZEN MENGE VON SOFORT EINSATZBEREITEN CHEATS (U. A. AUCH FÜR VIELE BEKANNTE FIGHTER-SPIELE) GELIEFERT.

BENÖTIGTE SYSTEM-KONFIGURATION: 386/486 (DOS 3.2 UND HÖHER)

VIRUS-SCANNER

SEHR GUTER VIRUS-SCANNER UM NACH VIREN ZU SUCHEN, MIT AUTOMATISCHER DETEKTIERUNG.

SCREEN GRABBER

DURCH DRÜCKEN DER ACTION-REPLAY-FREEZERTASTE HABEN SIE DIE MÖGLICHKEIT, EIN KOMPLETTES STANDARD-VGA-BILD AUS EINEM BELIEBIGEN SPIEL ALS EIN STANDARD-PCX-FILE ABZUSPEICHERN, WELCHES SIE MIT ZEICHENPROGRAMMEN BENUTZEN KÖNNEN. FUNKTIONIERT JETZT AUCH MIT VIELEN NON-STANDARD-VGA-, SUPER VGA- UND TEXT-MODI !!

HACKER-FUNKTIONEN

"INTERRUPT MONITOR" ZEIGT DEN INHALT VON INTERRUPT-VEKTOREN UND DIE AKTIVITÄT VON VORDEFINIERTEN INTERRUPTS AN. DER REGISTER-BEFEHL ZEIGT AN, AB WELCHER STELLE DAS PROGRAMM EINGEFROREN WURDE. DER GRAFIK-REGISTER-BEFEHL ZEIGT DEN INHALT DES VGA-REGISTER-SET AN.

SOUND RIPPER

DURCHSUCHT DEN COMPUTERSPEICHER NACH "SOUND BLASTER"-FILES. ABSPEICHERBAR ALS .VOC- ODER .WAV-FORMAT. EDIT- UND PLAYBACK-MÖGLICHKEIT. IDEAL FÜR "WINDOWS"-EFFEKTE. FUNKTIONIERT MIT DEN MEISTEN PROGRAMMEN... AUCH MIT CD-GAMES!!

MUSIC GRABBER

DURCHSUCHT DEN COMPUTERSPEICHER NACH MUSIK IM SOUND -TRACKER-FORMAT; ABSPEICHERBAR AUF DISKETTE UND FESTPLATTE. ABSPIELBAR MIT EINEM DER ZUM LIEFERUMFANG GEHÖRENDEN SOFTWARE-PLAYERS ODER MIT DER "MEGA MUSIC MACHINE".





KOSTENLOSE UPDATE-SOFTWARE !!

Das ACTION REPLAY hat jetzt ein integriertes FLASHROM. Dieses ermöglicht es, daß bei Erscheinen einer neuen Version jeder Action-Replay-Besitzer selbständig ein Update von Diskette durchführen kann. Die Update-Software ist erhältlich über viele Mailboxen und PD-Händler oder direkt bei uns gegen Versandgebühren.

TOP ANGEBOT!!

MEGA MUSIC MACHINE

nur DM **29,99**

Dieses Angebot gilt nur, wenn Sie die Mega Music Machine zusammen mit Action Replay bestellen. Auch separat erhältlich für DM 79,-.

- Action Replay hat die Power, Musikfiles aus fast jedem Programm zu "klauen". Diese Musikfiles lassen sich durch Mega Music Machine mit mehr als 10 Watt Power abspielen.
- System enthält: Music-Machine-Interface mit "Twin 8 BIT DtoA"-Converter für einen Top Stereo-Klang und zwei magnetisch abgeschirmte Lautsprecher mit integrierten Verstärker, welche 10 Watt (!) Musikpower leisten.
- Mega Music Machine ist ein komplettes Stereo-Soundsystem. Für die Wiedergabe des Stereosounds wird keine zusätzliche Soundkarte benötigt. Besitzen Sie schon eine Soundkarte, dann können Sie die Lautsprecher der Mega Music Machine direkt an Ihre Soundkarte anschließen, um den 10 Watt Stereoklang geniessen zu können.

Wir nehmen Ihr altes Amiga Action Replay MK III in Zahlung !

Ein Update für ältere Versionen (unter Version 4.1) des PC ACTION REPLAY's kostet 40,- DM. Für die FLASHROM-Version werden zusätzlich DM 20,- berechnet. Schicken Sie hierfür Ihr Action Replay komplett an uns ein. Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkosten.

REVENGER JOYSTICK-INTERFACE



HIERAUF HABEN SIE GEWARTET !! JETZT IST ENDLICH SCHLUß MIT DEN JOYSTICK-PROBLEMEN AUF IHREM PC. WIR HABEN EIN PROGRAMMIERBARES INTERFACE ENTWICKELT, AN DEM MAN JEDES JOYPAD FÜR DAS "SEGA™ MEGADRIVE™" ANSCHLIEßEN KANN. JEDE (RICHTUNGS-) TASTE DIESES JOYPADS KANN NACH EINFACHER BELEGUNG (MITTELS KEYBOARD) EINE ODER MEHRERE TASTEN IHRER PC-TASTATUR EMULIEREN. HERVORRAGEND GEEIGNET FÜR VIELE BEKANNTE (FIGHTER-) SPIELE, DIE MAN SONST NUR MIT DER TASTATUR SPIELEN KANN, WIE Z.B. "STREETFIGHTER II™" UND VIELE ANDERE.

PREIS: INTERFACE **DM 79,-** INTERFACE + COMPETITION PRO 6 BUTTON JOYPAD **NUR DM 99,-**

FÜR DIE SCHWEIZ: ABC Spielspass AG, Bahnweg Nord, 9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60

WIE MAN BESTELLT

DATAFLASH

24 STUNDEN BESTELLSERVICE
02822-68545
FAX
02822-68547
DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR.34
46446 EMMERICH
GERMANY

VISA · MasterCard

VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE + DM 15,-

Wir suchen ständig Neuentwicklungen.

PCAR0495

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. EDE · NETHERLANDS FAX 0031 8380 32146

DOPPELTER BUG-ENCOUNTER

Was machen Sie mit einem Produkt, das absolut unspielbar ist? Und was können Sie tun, wenn ein Video oder ein Spiel unter Windows plötzlich völlig stumm bleibt?

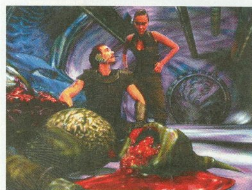
PC Player berichtet in seiner festen Rubrik »Bug Report« über die akuten Fehler, deren Lösungen und Methoden, wie Sie Ihre Spiele fehlerfrei bekommen. Wenn Sie Tips oder Anregungen haben oder selber Opfer eines Bugs sind, schreiben Sie bitte an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, »Bug-Report«, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing. E-Mails erreichen uns unter bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com.

Die Schmerzgrenze überschritten...

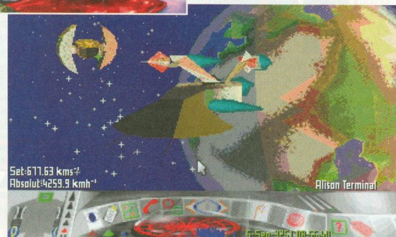
»Frontier« läßt sich mit Grenze oder Schwelle übersetzen. »Frontier: First Encounters«, das dritte Elite-Spiel, scheint aber nicht nur vom Durchschreiten der Grenze in den Weltraum zu handeln, sondern auch die Schmerzgrenze seiner Kunden ausloten zu wollen. Die ausgelieferte Version läßt sich beim besten Willen nur als »unspielbar« bezeichnen (sehen Sie dazu auch unseren Test auf Seite 72). Die Reaktion von Hersteller Gametek bietet zumindest Diskussionstoff: In England erreichte eine Mitteilung Fachpresse und Händler, daß es sich lediglich um ein Soundkarten-Problem handelt, welches sofort behoben werden könnte. In USA ging hingegen eine Pressemitteilung auch per CompuServe hinaus, in der GameTek USA sagt: »Unsere Version wird nicht die Fehler der europäischen Version haben«. Zu Redaktionsschluß gab es schon den zweiten Patch der englischen und den ersten Patch für die deutsche Version; die Fehler wurden jedoch längst nicht alle beseitigt.

Auch nach dem zweiten englischen Update ist es beispielsweise immer noch nicht möglich, militärische Missionen erfolgreich durchzuführen, was den kompletten militärischen Handlungsast im Spiel lahm legt. Durch eine wahre Kette von Bugs sind die Thargoiden-Missionen nicht lösbar. Höhenmesser und Grafik sind sich oft nicht einig; obwohl man sich noch Kilometer über einer Planetenoberfläche wähnt, schlägt das Schiff am Boden auf. Das Aufsammeln von Treibstoff (Fuel Scoop) endet bei manchen Sternen in einem Crash.

Weniger tragisch sind da logische Fehler wie Unstimmigkeiten beim Raumschiffgewicht (manche Schiffe wiegen beladen weniger als die Ladung selbst). Und selbst in der englischen Version sind einige Texte zu lang, was den Bildschirmaufbau zerstört. Einige Spieler haben sogar falsch geschnittene Videoclips gefunden, in denen man den Regisseur noch »Action« rufen hört, bevor der eigentliche Schauspieler etwas sagt. Nicht nur von der Redaktion, sondern auch von vielen Käufern wird selbst die aktuellste Version als »unspielbar« bezeichnet. Wir werden die Entwicklung im Auge behalten und über die weiteren Patch-Versuche berichten.



Fehlen Soundeffekte bei »Daedalus Encounter«? Ihr Soundkarten-Treiber müßte dann dringend generalüberholt werden.



So macht Spielen keinen Spaß: In »Frontier: First Encounters« wimmelt es nur so von offensichtlichen Programmfehlern

Windows und Sound

Produzenten von Multimedia-Spielen wollen gerne die erweiterten Fähigkeiten der neuen Windows-Multimedia-Funktionen ausnutzen. So hat man beispielsweise versucht, in »Daedalus Encounter« einige Sounds in einem normalerweise unkritischen gepackten Format abzulegen. Allerdings bleiben manche Soundkarten dann dummerweise stumm – das Problem kennen einige unserer Leser auch durch die »Stummfilme« auf PC Player 5/95, die ebenfalls ein gepacktes Soundformat verwenden.

In diesen Fällen meldet der Soundkarten-Treiber dem Videoplayer bestimmte Eigenschaften an, die die Karte aber doch nicht erfüllen kann. Das Problem tritt entweder mit sehr alten Treibern und Treibern mit einem Bug auf. Am tückischsten ist der Fehler jedoch, wenn Sie einen Treiber verwenden, der gar nicht zu Ihrer Soundkarte paßt. So lassen sich einige Soundblaster-Clones normalerweise mit dem Creative-Treiber verwenden, streiken dann aber, wenn beispielsweise gepackte Sounds gespielt werden sollen.

In einem solchen Fall sollten Sie sich die aktuellste Treiberversion vom Hersteller Ihrer Soundkarte besorgen. Das ist leider bei manchen No-Name-Clones äußerst schwierig. Wir stellen deshalb das Format unserer Videoclips wieder auf »ungepackt« um; erwarten Sie aber, daß auf solchen Soundkarten viele Spiele und Multimedia-CD-ROMs unter Windows stumm bleiben werden, da die gepackten Sounds enorme Speicherplatzgewinne bringen und von Software-Herstellern nicht mehr ignoriert werden können. **(bs)**

CD-ROM Mitsumi FX400 - NUR DM 289,- DM

CD-ROM

11th Hour (*)	A	99,95
1942	A	59,95
Aces Of The Deep	D	76,95
Across The Rhine (*)	D	84,95
Action Soccer (*)	D	a.A.
Alone In The Dark 1	D	31,95
Alone In The Dark 1+2	D	57,95
Alone In The Dark 3	**D**	**84,95**
Armored Fist	D	79,95
Arcade Pool (*)	A	25,95
Aufschwung Ost (*)	D	58,95
Battle Isle II	D	83,95
Battle Ilse II Scenery	D	49,95
Battle Race (*)	A	63,95
Biing! (*)	D	67,95
Bioforge	D	84,95
Bureau 13	D	83,95
Carribean Disaster (*)	D	83,95
Chaos Control (*)	A	74,95
Chessmaster 4000 Turbo	A	63,95
Civilization & Railroad	A	59,95
Colonization	D	84,95
Command & Conquer (Dune 3) (*)	A	89,95
Creature Shock	**D**	**84,95**
Crusader (*)	D	a.A.
Cyberia	**D**	**76,95**
Cybermage (*)	D	89,95
Daedalus Encounter (*)	D	88,95
Dark Forces	D	89,95
Das Amt	D	82,95
Dawn Patrol	D	79,95
Death Gate (*)	E	a.A.
Der Reeder (*)	D	69,95
Descent	A	76,95
Die Verrückte Rallye (*)	D	69,95
Discworld	D	76,95
Doppelpass	D	52,95
DSA - Sternenschweif	**D**	**79,95**
Dungeon Master 2 (*)	D	82,95
Earth Command (*)	A	72,95
Earth Mission (*)	D	44,95
Earthsiege	D	79,95
Elite 3 - First Encounters	D	76,95
FIFA-Soccer	D	66,95
Flight Of The Amazon Queen (*)	D	76,95
Flight Unlimited (*)	A	78,95
Freddy Pharka's (*)	D	76,95
Full Throttle	E	82,95
Great Naval Battles 3 (*)	A	a.A.
Hammer Of The Gods	E	69,95
Hattrick! (*)	D	83,95
Heretic (*)	D	a.A.
Höhlenwelt Saga	D	79,95
Inca Collection	D	64,95
Incredible Toons (*)	A	57,95
Iron Assault	**A**	**82,95**
Iron Cross (*)	E	76,95
Joy Of Sex (*)	A	66,95
Jungle Strike	**D**	**69,95**
Kings Quest 7	**D**	**79,95**
Klick´n´Play	D	79,95
Kyrandia 3	**D**	**72,95**
Leisure Suit Larry Coll. (1-6)	D	72,95
Links 386 Pro	A	57,95
Litil Divil	A	57,95
Little Big Adventure	D	87,95
Lode Runner	D	74,95
Lothar Matthäus Soccer (*)	D	65,95
Mad News (*)	D	83,95
Mad News Extrablatt (*)	D	31,95
Magic Carpet	D	84,95
Magic Carpet Data CD (*)	**D**	**39,95**
Marco Polo (*)	A	69,95
Masters of Magic	**D**	**82,95**
Menzoberranzan	A	74,95
Metal Marines		
Micro Machines 2		
Myst	A	84,95
NASCAR Racing	**D**	**69,95**
NASCAR Track Pack (*)	**A**	**37,95**
Navy Strike (*)	A	89,95
NBA Live ´95	A	86,95
NHL Hockey 95	D	72,95
Noctropolis	D	79,95
Oldtimer	D	49,95
Outpost	D	74,95
Panzergeneral	**A**	**69,95**
PGA Tour Golf	A	89,95
Phantasmagoria (*)	D	a.A.
Pinball Dreams DeLuxe	A	74,95
Pinball Illusions (*)	A	a.A.
Pinball Wizzard 2000 (*)	A	63,95
Psycho Pinball	A	63,95
Quest For Glory 4 (*)	A	76,95
Ravenloft 2 (*)	A	72,95
Rebel Assault	**A**	**74,95**
Renegade-Battle For Jacob´s Star	A	76,95
Rise Of The Robots	A	79,95
Sensible World Of Soccer (*)	D	63,95
Slip Stream 5000	D	62,95
Sim City 2000	D	84,95
Sim City 2000 Win (*)	D	83,95
Sim Tower (*)	E	76,95
Sim Town (*)	E	79,95
Star Trek Next Generation (*)	D	95,95
Super Karts (*)	A	84,95
Superhero League Of Hoboken (*)	E	63,95
System Shock Enhanced	**D**	**79,95**
Tank Commander	D	89,95
Temptation	A	89,95
The Incredible Machine 2 (*)	A	a.A.
The Lost Eden (*)	A	72,95
Theme Park	D	69,95
Tower Assault (Alien Breed 3) (*)	A	57,95
Transport Tycoon	**D**	**82,95**
Tune Land (*)	D	62,95
Under A Killing Moon	D	84,95
US Navy Fighters	**D**	**84,95**
USS Ticonderoga (*)	D	76,95
Virtual Pool (*)	D	79,95
Vollgas (Full Throttle Dt.)	D	89,95
Voyeur (*)	D	85,95
Wake Of The Ravager	A	76,95
Warcraft	A	72,95
Wing Com. Armada	A	74,95
Wing Commander 1+2	A	62,95
Wing Commander 3	**D**	**94,95**
Woodruff (Goblins 4)	D	69,95
X-COM (U.F.O. 2)	D	82,95
Zeppelin (*)	D	83,95

Hardware

Joysticks

Gravis Analog Pro	54,95
Gravis Phoenix	175,95
Gravis Game Pad	37,95

Lautsprecher

Trust I0 80W	79,95
Trust 20 25W	43,95
Trust 120 25W	115,95

CD-ROM Laufwerke

Mitsumi FX400 EIDE 4x	289,00
Toshiba XM3601 SCSI 4,4x	519,00
Toshiba XM5302 EIDE 4x	349,00

MPEG-Karte

Trust MPEG inkl. Video Out	429,00
Spea Showtime 2MB	699,00

Soundkarten

Trust SoundExpert DL 16	119,00
Soundblaster 16 Value	169,00
Soundblaster AWE32 Value	329,00
Soundblaster AWE32	429,00

CDI

CDI-Player 550 inkl. Digital Video Cartridge	989,00
CDI GamePad	49,95

Festplatten

Conner 540MB EIDE	279,00
Conner 850MB EIDE	389,00
Conner 1,3GB EIDE	579,00
Quant. Lightn. 730 SCSI-2	379,00
Conner 1GB Fast-SCSI-2	769,00
Conner 2GB Fast-SCSI-2	1199,00
Conner 4GB Fast-SCSI-2	2399,00

CPU

AMD DX4-100	289,00
INTEL DX2-66	229,00
INTEL DX4-100	399,00
INTEL P75 neu	499,00
INTEL P90 neu	799,00
INTEL P100 neu	999,00

Motherboards ASUS

SP3G	529,00
SP4	479,00
TP4 512KB Cache	669,00

Disk Spiele

Aces Of The Deep Mission	D	39,95
Aladdin	D	54,95
Cannon Fodder 2	A	54,95
Der Baulöwe	D	84,95
Die Siedler	D	67,95
Earthsiege Zusatzdisk	D	44,95
König Der Löwen	D	54,95
Lode Runner	D	67,95
Lothar Matthäus	**D**	**37,95**
Masters Of Magic (*)	D	84,95
Metal Marines (*)	D	57,95
Micro Machines	A	53,95
NASCAR Racing	D	69,95
Panzer General	A	76,95
SIM City U.R.K.	D	32,95
Star Crusader	D	69,95
Tie Fighter	D	94,95
Tie Fighter Missiondisk	D	27,95
Transport Tycoon	D	79,95
Transport Tyc. World Editor	D	34,95
Warcraft	A	72,95

Achtung : Die angegebenen Preise sind Versandpreise !!
Die Ladenpreise können teilweise abweichen !!!

Descent 76,95
Dungeon Master 2 82,95
The Lost Eden 72,95
Psycho Pinball 63,95
NBA Live ´95 86,95
Bioforge 84,95
Elite 3 76,95
Sim Tower 76,95
Super Karts 84,95
Dark Forces 89,95
X-COM (U.F.O. 2) 82,95

Schnäppchen Spiele

7th Guest	A	19,95
Battle Bugs	D	39,95
Battle Drome	D	39,95
Conspiracy	A	29,95
Gravis Analog Pro + Tie Fighter	D	99,95
Gravis Analog Pro + Commanche & Mis.	D	99,95
Gravis Analog Pro + Rebel Assault	D	99,95
Gravis Game Pad + Burning Steel & Mis.	D	59,95
Hand Of Fate	A	29,95
Indy Car Racing	A	29,95
Inferno	D	32,95
Lands Of Lore	A	29,95
Lemmings 2	D	24,95
Populous 2 + Powermonger	A	29,95
Privateer	A	29,95
Railroad Tycoon	A	29,95
Shadow Caster	A	29,95
SSN-21 Seawolf	D	29,95
Star Crusader	A	49,95
Strike Commander	A	29,95
Syndicate Plus	D	29,95
Temptation (7Th Guest, Lands Of Lore, Hands Of Fate, Indy Car Racing)	A	89,95
Wing Commander 2	A	29,95
Wings Of Glory	D	49,95

A = Deutsche Anleitung, Spiel in Englisch
D = Anleitung und Spiel in Deutsch
E = Anleitung und Spiel in Englisch
(*) = Spiel bei Redaktionsschluß noch nicht erschienen

Auch bei uns: Der bundesweite VR Descent Wettbewerb 8.-10. Juni

Wir haben über 100 CDI-Titel und MPEG-Filme im Angebot !!

Sakura — CD-ROM — for adult only

Sakura **27,95**

young girls private

Young Girls Priv. **49,95**

CD Erotic*

Asian Collection 1-3	je 27,95
Blonde Bombshells	69,95
Carol Lynn Favorite Girls 1-4	je 29,95
Collection Privée 1-3	je 49,95
Erotic Film Sensation 1+2	je 39,95
Extreme Hot Girls	29,95
Extreme Hot Leather Ladies	49,95
Fantasies Interactive	79,95
Girls On Girls	79,95
Hot Girls 1+2	ja 24,95
Nights in London /Paris	je 29,95
Stripping Girls	29,95
Strippoker	39,95
Thai Bondage	69,95
Visual Hot Girls	49,95
Westside Girls 1-4	je 29,95
Wet Dreams 1-8	je 29,95
Young Girls Private	49,95

(* Altersnachweis erforderlich)

ROT STIFT
Helmstedter Str. 2
38102 Braunschweig
fon. 0531 - 273 09 11
fon. 0531 - 273 09 12
fax. 0531 - 273 09 14
BTX Rotstift#

Preise und Lieferungen freibleibend. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
Die angegebenen Verkaufspreise verstehen sich als Versandpreise in DM incl. 15% MwSt., zzgl. Versandkosten.
Versandkosten Inland: CDs u. Software: Vorkasse 9.-; Nachnahme 15.-; ab 200.- Warenwert: frei! Hardware, Express und Auslandssendungen nach Aufwand !

BTX GIBT GAS

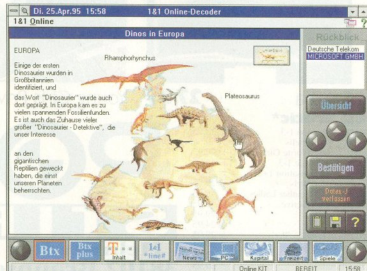
Deutschlands größtes Online-System will endlich den Muff der achtziger Jahre abschütteln. PC Player hilft dabei.

Das »BTX«-System der Telekom hat schon einige Krisen erlebt. Knapp zehn Jahre lang erfüllte es die Erwartungen seiner Anbieter nicht vollkommen. Erst durch massive Werbeaktionen ließen sich in den letzten Jahren knapp eine Million Menschen in das System locken. Computerfreaks verirren sich nur selten in BTX; dank sagenhafter 2400 Baud, stark eingeschränkter 40-Zeichen-Grafik (CEPT) und einer kryptischen Zahlenbedienung wirkt auch die simpelste Privat-Mailbox um die Ecke schnell und technisch fortschrittlich.

Doch in einer konzertierten Aktion wird zur Zeit versucht, das angeknackste Image von BTX zu retten. In neun Großstädten kann man sich schon mit bis zu 28.800 baud einloggen (bundesweit ist auch ein ISDN-Connect mit 64.000 baud möglich) und die 40 Zeichen sollen durch die Erweiterung KIT ersetzt werden, die BTX in die neunziger Jahre führt. Zu guter Letzt wird der Name BTX (Bildschirmtext) dem wesentlich »sexier« klingenden »Telekom Online« weichen.

Billy the KIT

KIT steht für »Kernel für intelligente Terminals« und ist eine Programmiersprache für Online-Dienste. Ein KIT-Programm sendet an Ihren PC Befehle wie »Dort oben ein Logo, hier unten drei Knöpfe und rechts den Text in einer Box dieser Größe«. Damit diese Kommandos auf Ihrem PC ausgeführt und ein grafisch ansprechendes Menü gezeigt werden können, benötigen Sie einen »KIT-Decoder«. Eine einfache Version dieses Decoders gibt es umsonst von der Firma 1&1 (und ist auch unter anderem auf dem CD-ROM dieser Ausgabe von PC Player Plus enthalten). Der Decoder ist quasi ein Terminal-Programm, mit dem Sie die alten CEPT-Seiten und die neuen KIT-Angebote ansehen können.



Im KIT-Standard lassen sich auch grafisch aufwendige, aber einfach zu bedienende Anwendungen gestalten



Die erste Version läuft: PC Player ist mit Spezial-Infos in BTX plus zu finden.

Neben einem schöneren Windows-Look hat KIT den wesentlichen Vorteil der einfacheren Bedienung. Im »alten« BTX waren Informationen nur seitenweise abrufbar. Als Eingabe wurden nur Zahlen sowie ein »*« und ein »#« akzeptiert – damit sollte sich Bildschirmtext auch per Telefon bedienen lassen. Diese Anfang der achtziger Jahre sinnvoll klingende Einschränkung wurde für BTX zum Bumerang, denn die Menüführung von Mailboxen oder Konkurrenten wie CompuServe ist wesentlich logischer und flexibler. KIT-Seiten bieten hingegen die unter Windows vertrauten Menüs und Knöpfe; wenn erstmal alle wichtigen Angebote von BTX im KIT-Standard vorliegen, kann das System wieder mit anderen Online-Diensten mithalten.

PC PLAYER online

Als einer der ersten KIT-Anbieter startet der DMV Verlag zur Zeit durch. Neben unseren Partnerzeitschriften »DOS« und »PC Anwender« werden Sie auch heiße Informationen von PC Player im »BTX plus« finden. BTX plus ist ein »Dienst im Dienst« – neben den normalen BTX-Kosten werden pro Minute sechs Pfennige auf Ihre Telefonrechnung aufgeschlagen. Für diese 3,60 Mark pro Stunde wird Ihnen PC Player aktuelle Online-Informationen liefern.

So gibt es beispielsweise einmal in der Woche eine Liste aller frisch ausgelieferten PC-Spiele. Dadurch müssen Sie nicht immer zum Händler laufen, um herauszufinden, was sich neues im Spiele-Markt getan hat. Bedingt durch die Druckzeiten und die kurzfristigen Terminverschiebungen wäre ein solcher Service im Heft nicht möglich. Außerdem finden Sie eine Auswahl der besten Tips & Tricks, die Online-Ausgabe des Techniktreffs und downloadbare Demo-Software. Das Angebot wird in den nächsten Wochen und Monaten weiter ausgebaut und die grafische Gestaltung unserer Seiten ändert sich auch noch gewaltig – aber schauen Sie doch schon mal rein. (bs)

Online-News

INTERNET MADE EASY

Der Online-Dienst CompuServe bietet jetzt auch vollen Internet-Zugriff – und das zu einem Preis, von dem man in Deutschland bisher nur träumen konnte.

Sie haben schon viel vom Internet gehört und gelesen. Sie wollen selbst mal dieses Netz aus tausenden Computern auf der ganzen Welt ausprobieren. Doch wie kommen Sie aufs »Net«?

Solange Sie nicht als Student an einer Universität freien Zugriff auf das Internet haben, war es in Deutschland bislang nicht preiswert, auf das Internet zu kommen. Einige professionelle Anbieter wie »EuNet« oder »SpaceNet« bieten zwar entsprechende Dienste an, doch diese sind für viele Privatleute recht teuer oder mit unangenehmen Einschränkungen (Zugriff nur abends und am Wochenende) versehen. Außerdem ist die Konfiguration eines PCs für Internet-Zugriffe kein Kinderspiel; da ist von SLIP-Dialern, WinSock-DLLs, Domain Name Servern und anderem die Rede.

Bisheriger Preisbrecher im deutschen Internet-Geschäft war IBM. Über das hauseigene Rechnernetz »Advantis« kann jedermann für sieben Mark in der Stunde das Internet erforschen. Und dank speziell auf Advantis abgestimmter Software entfällt auch die nervtötende Konfiguration fast komplett. Die Sache hat nur einen Haken: Zur Zeit gibt es die Advantis-Software nur im Bonus-Pak des Betriebssystems OS/2 Warp.

Es geht aber noch einfacher und noch preiswerter. Mitte April eröffnete der Online-Dienst CompuServe einen kompletten Internet-Zugang, der von jeder CompuServe-Telefonnummer aus erreicht werden kann. Zeitgleich erschien das Programm »NetLauncher«, welches die Internet-Konfiguration praktisch völlig eliminiert.

Um NetLauncher zu installieren, benötigen Sie eine aktuelle Version von WinCIM, mindestens Version 1.3.1. Wenn Sie WinCIM konfiguriert haben, also Telefonnummer und Modem-Initialisierung stimmen, steht dem Internet-Ausflug nichts mehr im Wege. Sie gehen mit dem Kommando »GO INTERNET« (in WinCIM: Ampel-Icon anklicken und INTERNET eingeben) in das Hauptmenü, wählen »Dial PPP« und danach »Download NetLauncher«.

NetLauncher installiert sich in Ihrem CompuServe-Directory und nutzt alle Modem- und Wählfunktionen von WinCIM. Es ist also keine weitere Konfiguration notwendig, Sie müssen noch nicht mal eine Telefonnummer angeben. Klicken Sie einfach auf das »Dial Internet«-Icon im Programm-Manager und warten bis zur Meldung »Connected«. Willkommen im Internet!

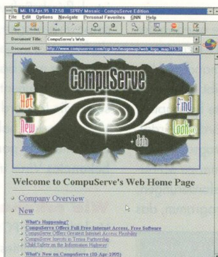
Und was machen Sie jetzt da? Internet hat, anders als CompuServe, keine Menüs. Vielmehr müssen Sie jetzt ein Programm starten, welches mit den anderen Computern im Internet Kontakt aufnimmt. Ein solches Programm namens »Air Mosaic« liegt dem NetLauncher bei. Es handelt sich um einen ordentlichen »Web Browser«, mit dem Sie alle Seiten des »World Wide Web« erreichen können (siehe auch PC Player 4/95, Seite 108).

Für Einsteiger ist Air Mosaic sehr gut geeignet, Power-User wollen aber sicher andere Web-Browser sowie News Reader, FTP oder IRC nutzen. Kein Problem: NetLauncher installiert eine WINSOCK.DLL-Datei, so daß alle WinSock-kompatiblen Programme sofort gestartet werden können. Netscape lief bei uns beispielsweise auf Anhieb.

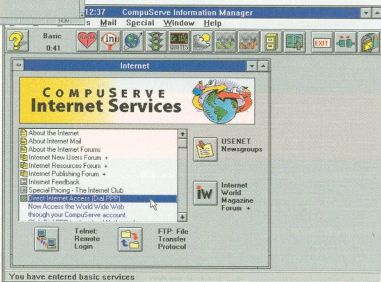
Fast noch verblüffender als die super-simple Konfiguration ist aber der Preis: In der CompuServe-Grundgebühr sind drei freie Stunden Internet-Zugriff im Monat enthalten. Jede weitere Stunde kostet knapp 2,50 Dollar, das sind bei aktuellem Kurs gerade mal vier Mark und ein paar Pfennige. Wenn Sie auf den Geschmack gekommen sind, gibt es noch einen Internet-Club, bei dem Sie für fünfzehn Dollar im Monat weitere zwanzig freie Stunden erhalten; wenn Sie noch mehr Stunden im Internet sind, kostet Sie das nur noch knapp zwei Dollar die Stunde. Mengenbeschränkungen wie »10 Mark das Megabyte« gibt es nicht.

Leider hat die Sache auch einen Haken: Der Internet-Dienst war schon in der ersten Woche nach Eröffnung derart überlaufen, daß viele Benutzer abgewiesen wurden; die Internet-Kapazitäten von CompuServe waren einfach erschöpft. Hatte man nach vielen Wählversuchen einen Anschluß gefunden, war der Zugriff auf Internet-Rechner quälend langsam. Es ist aber damit zu rechnen, daß CompuServe bis zum Erscheinen dieser Ausgabe seine Kapazitäten erhöht hat, um dem Ansturm der Net-Massen Herr zu werden.

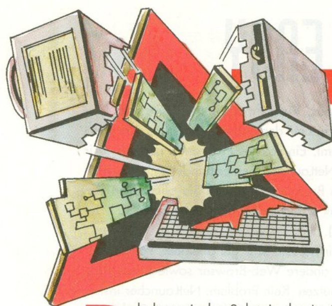
(bs)



Rein ins World Wide Web: Ein Web-Browser namens Air Mosaic ist bei Net-Launcher gleich mit dabei.



Im Internet-Form (GO INTERNET) finden Sie unter dem Menüpunkt »Dial PPP« die NetLauncher-Software zum Download



Keine Panik!

OUTBREAK

Sie hören auf putzige Namen wie »Whisper Tai-Pan«, »Michelangelo« oder »Freitag, der 13.« und sind angeblich Staatsfeind Nummer 1 für Ihren PC. Aber wie gefährlich sind Viren wirklich?

Da haben wir den Salat: In der April-Ausgabe von »PC Player plus« hatte sich ein Virus-Programm auf das CD-ROM schleichen können. Das Virus war zwar gutmütig, konnte in Einzelfällen jedoch einen PC kurzfristig lahmlegen. Aber nicht nur deswegen berichten wir diesmal über Viren: Flaute die Hysterie um Michelangelo und Co. in den letzten Monaten gewaltig ab, ist jetzt auch allgemein wieder ein Anstieg der Infektionen von Computern festzustellen. So machte Ende Februar eine Pressemeldung Schlagzeilen, daß das kanadische Finanzministerium beinahe die elektronische Version des Budgets '95 mit einem Virus verseucht an Banken, Journalisten und andere Regierungsstellen geschickt hätte. Das bis dahin unbekannte Virus wurde erst im letzten Augenblick durch Zufall entdeckt.

Woher kommen die Viren?

Viren sind das Produkt von Programmierern, die es entweder unheimlich cool finden, andere Leute in ihrer Arbeit zu stören, oder einfach nicht kapieren, was sie tun. An manchen Universitäten in ehemaligen Ostblock-Staaten gibt es wahre Viren-Programmier-Wettbewerbe (manche Leute behaupten, daß dies auch von östlichen Geheimdiensten gefördert würde). Auch westliche Studenten und gelangweilte Programmierer sitzen viel zu oft an Viren. Ein solches Programm zu schreiben, ist für diese Freaks eine der größten Herausforderungen, denen sich ein Tüftler stellen kann: Ein kleines Programm, das sich selbst vermehrt – kein einfacher Job.

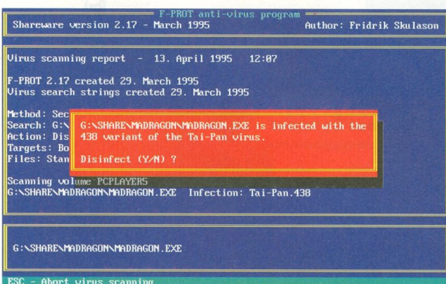
Eben weil viele Viren nur aus technischer Neugier programmiert werden, sind sie »harmlos«. Oft denkt man bei Viren an Programme, welche die Festplatte formatieren, oder sofort blindlings Daten zerstören. Aber die meisten Viren vermehren sich einfach nur – aus gutem Grund. Denn würde ein Virus gleich die Festplatte löschen, hätte es ja gar keine Gelegenheit, sich auf andere Datenträger zu auszudehnen und wäre somit auch keine Gefahr. Tatsächlich können sich mehrere Viren auf Ihrer Festplatte ausgebreitet haben, ohne daß Sie etwas davon merken. Weniger als 3 Prozent der bekannten Viren werden Ihre Daten aktiv angreifen und zu einem bestimmten Zeitpunkt zerstören.

Ein weiterer Mythos, der die Viren umgibt: Sie verbreiten sich angeblich nur durch Shareware und Raubkopien. Tatsache ist, daß jede Software, die Sie sich kaufen, downloaden oder sonstwie besorgen, mit einem Virus versehen sein könnte. Auch die beste Vorsorge ist nicht hundertprozentig sicher; ein neues Virus, das man bisher noch nicht kannte, bleibt vielleicht einige Wochen unentdeckt und hat in der Zeit möglicherweise sogar die Masterdiskette einer Software erwischt, die Sie sich gerade bestellt haben. Hundertprozentige Virenfreiheit kann Ihnen niemand garantieren; lediglich die Sicherheit, daß kein **bekanntes** Virus in der Software lauert, ist gegeben.

Wie erkenne ich ein Virus?

Verhält sich Ihr PC seltsam? Stürzt er immer häufiger ab? Erfüllen einige Utilities die Aufgaben nicht mehr? Wird der PC immer langsamer, beispielsweise bei Festplatten-Zugriffen? Das alles kann ein Hardware-Fehler, aber auch ein Virus sein. Um sicher zu sein, müssen Sie mit einem »Viren-Checker« die Festplatte auf etwaige Eindringlinge überprüfen.

Es gibt zwei Arten von Prüfprogrammen. Die »Offline Checker« sind Programme, die Ihre ganze Festplatte nach bekannten Viren unter die Lupe nehmen. Hier wird jede Datei nach sogenannten »Unterschriften« (Signatures) durchsucht. Dabei handelt es sich um kleine Fetzen aus dem Programmcode, die typisch für das jeweilige Virus sind; hat man diesen kleinen Ausschnitt auf der Festplatte gefunden, liegt mit hoher Wahrscheinlichkeit ein Virus vor. Eine zweite Prüfmethode sucht nicht nach einzelnen Viren, sondern nach ungewöhnlichen Programmen. Diese sogenannte »heuristische« Suche findet beispielsweise Programme, die so aussehen, als



Wenn ein Virenprogramm (im Bild: F-PROT) einen Virus findet, sollten Sie nicht in Panik geraten: In den meisten Fällen läßt sich der Plagegeist rückstandsfrei entfernen.

wäre nachträglich etwas »drangeklebt« worden oder die gleich zu Anfang sehr seltsame Diskettenzugriffe machen, bzw. DOS-Funktionen umprogrammieren wollen. Die Programmierer der heuristischen Checker versprechen, so auch unbekannte Viren aufzufinden. Damit haben sie in den meisten Fällen sogar recht; allerdings gibt es auch hier keine absolute Sicherheit, da Virenprogrammierer sich auch um diese Prüfmethode herummogeln können.

Manche Offline-Checker beugen auch noch vor, indem sie Prüfsummen von Festplattendaten anlegen. Wenn ein Virus sich tatsächlich vermehren sollte, stimmen diese Prüfsummen nicht mehr, das Check-Programm schlägt Alarm. Einen solchen Check sollte man in jedem Fall regelmäßig machen; auch er bietet keine totale Sicherheit, rundet aber eine Vorbeugung gegen Infektionen ab.

Das Gegenstück dazu sind »Online Checker«. Diese Programme laufen im Hintergrund neben Ihrer normalen Software ab. Online Checker prüfen jedesmal, wenn Sie eine Datei öffnen oder ein Programm starten, ob sich dabei ein Virus einschleichen will. Der Vorteil: Bekannte Viren werden entdeckt, bevor sie überhaupt in Ihren PC eindringen können.

WIE FUNKTIONIERT EIN VIRUS?

Viren sind clevere kleine Programme, die sich selbst vermehren können. Sie dringen in das Betriebssystem Ihres PCs ein, und warten darauf, daß normale Software geladen wird. Bevor ein solches Programm gestartet wird, verändert ein Virus die EXE- oder COM-Datei auf der Festplatte und fügt sich selbst in den Code ein. Wenn Sie nun dieses Programm jemand anderen geben, reitet das Virus quasi »huckepack« mit. Startet man das verseuchte Programm, wird erst das Virus aktiviert, das dann (um seine Spur zu verwischen) die eigentliche Software startet. Somit hat sich das Virus auf einem weiteren PC »vermehrt«.

Eine andere Ecke, an der sich ein Virus verstecken kann, ist der Boot-Sektor einer Diskette. Wenn eine so verseuchte Diskette im PC liegt, während sie ihn einschalten, wird erst das Virus-Programm ausgeführt, noch bevor überhaupt der PC selbst bootet. Danach schreibt sich ein solches Boot-Virus radikal auf den Bootsektor der Festplatte sowie auf jede eingelegte Diskette. Es gibt sogar »Hybrid«-Viren, die sowohl Bootsektoren wie auch ausführbare Dateien befallen können.

Die meisten Viren sind Experimental-Programme von Programmierern, die das Schreiben solcher kleinen Wunderwerke für cool halten. Deswegen machen die meisten Viren auch nichts böses – sie vermehren sich nur. Einige krankhafte Programmierer hängen jedoch noch Routinen in Viren ein, die zu bestimmten Zeiten Daten zerstören sollen. Das Michelangelo-Virus soll beispielsweise Mitte März alle befallenen Festplatten löschen.

Eine andere Art von Killer-Programmen wird »Trojanisches Pferd« genannt. Solche Programme vermehren sich nicht, sondern hoffen darauf, daß ein unvorsichtiger Benutzer sie startet. So gibt es beispielsweise angebliche »Amiga-Emulatoren« oder »Fraktal-Packer« (die laut Anleitung Dateien auf ein hundertstel ihrer Größe schrumpfen lassen) für PCs. Solche Jux-Programme treiben den Spaß oft zu weit, indem sie einfach Ihre Festplatte ratzeputz löschen.

Gegen solche Programme sind Sie gefeit, wenn Sie sich nur in einer »ordentlichen« Mailbox, bei Shareware-Händlern oder eben im normalen Fachhandel mit Programmen eindecken. Dort entdeckt man die »Trojanischen Pferde«, bevor Schaden entstehen kann.



Der Nachteil: Sie verlieren in der Regel ein paar KByte RAM und ihr PC wird etwas langsamer. Die meisten Online-Checker schützen Sie darüberhinaus vor ungewöhnlichen Programmbefehlen; beispielsweise sperren sie die Formatierfunktion für die Festplatte und schlagen Alarm, wenn ein noch unbekanntes Virus sich an bestimmten Dateien zu schaffen macht.

Die meisten Anti-Viren-Pakete bieten inzwischen beide Schutzmethoden; einen Online-Scanner für die ständige Kontrolle und einen Offline-Scanner mit eingebautem Virenkiller, der im Falle einer Infektion Ihr System wieder auf Vordermann bringen soll.

Bekannte Produkte aus dem professionellem Bereich sind im wesentlichen »Norton Antivirus« (auf CD-ROM etwa 70 Mark), für das Sie jeden Monat mindestens einmal einen Virus-Update aus Mailboxen oder CompuServe downloaden können. Etwas im Ruf gelitten hat das Programm »SCAN« von McAffee, das in früheren Versionen für Privatpersonen umsonst war, inzwischen aber nach dem Shareware-Prinzip vertrieben wird und damit nur 30 Tage benutzt werden darf, bevor Sie es bezahlen müssen – auch als Privatanwender.

Weiterhin kostenlos für den Daheim-Bedarf ist »F-PROT«, der sich inzwischen zum Liebling in der Mailbox-Szene gemausert hat. F-PROT-Updates der privaten Version erscheinen unregelmäßig, eine Profi-Version (die dann Geld kostet) bietet aber vollen Support durch eine deutsche Firma im Falle eines Falles.

Ich habe ein Virus! Was nun?

Erste Regel: Keine Panik. Mit hoher Wahrscheinlichkeit ist das Virus »gutartig«, das heißt, es wird keine Daten vernichten oder sich leicht entfernen lassen. Schalten Sie den Rechner aus, suchen Sie sich eine garantiert virenfreie Boot-Diskette (so eine sollte man immer im Hause haben) und starten Ihren Rechner damit.

Bevor irgendwelche Löschversuche unternommen werden, sollte man alle Daten sichern. Kopieren Sie also sämtliche Textdateien, Datenbanken, Spreadsheets und andere Daten auf Disketten. Kopieren Sie aber **nicht** die Programme, damit verbreiten Sie dann nur wieder Viren. Wenn Sie von einer virenfreien Diskette booten und auf frisch formatierte Disketten nur die Daten kopieren, haben die kleinen Racker wenig Chancen, sich auf den Disketten festzusetzen. Sind alle Daten gesichert, gibt es zwei Methoden, die Viren loszuwerden. Vertrauen Sie entweder der Reinigungskraft eines Anti-Viren-Programms oder seien Sie radikal und formatieren Sie die komplette Festplatte neu. Die zweite Lösung sollte man sich aber aufheben, wenn die erste Lösung versagt. Welches Anti-Viren-Programm nun am besten die Plagegeister von der Platte putzt, hängt ganz vom Virus ab.

Egal, welche der beiden Methoden Sie auch benutzen: Die meisten Anwender vergessen, daß das Virus immer noch auf zahllosen Disketten schlummert. Nach erfolgreicher Viren-Reinigung der Festplatte müssen Sie also in den sauren Apfel beißen und jede, aber auch wirklich jede Ihrer Disketten auf Viren untersuchen. Sonst dürfen Sie einige Tage später die große Aufräumaktion wiederholen. **(bs)**

Virenfreies Programm

Start Ende

Virenverseuchtes Programm

Start Ende

Ein vireninfiziertes Programm wird einige hundert Bytes länger; durch geschickte Manipulation erreicht das Virus, daß es zuerst ausgeführt wird und erst dann die Kontrolle an das eigentliche Programm zurückgibt. Einmal im Speicher, schreibt es sich in jede weitere Programmdatei, die aufgerufen wird.

VORBEUGEN IST BESSER ALS KILLEN!

Damit Sie sich und Ihre Daten vor Viren schützen können, genügt es nicht, »nur Originalsoftware zu kaufen«, wie Ihnen manchmal Anzeigen suggerieren wollen. Deswegen hier unsere Vorbeuge-Regeln:

- **Seien Sie vorsichtig. Jedes Programm könnte auf Ihrer Festplatte Daten zerstören. Nicht unbedingt durch ein Virus, aber vielleicht durch einen Programmfehler.**
- **Machen Sie Backups. Sichern Sie zumindest Ihre wichtigsten Daten regelmäßig auf Disketten. Das schützt nicht nur vor Viren und Bugs, sondern auch vor Diebstahl oder Hardwarefehlern. Wenn es Sie Geld, Arbeit, das Studium oder mehr kosten kann, falls Sie Daten verlieren, müssen Sie sich selbst um den Schutz der Daten kümmern und nicht darauf bauen, daß »schon nichts passiert«.**
- **Besorgen Sie sich mindestens alle drei Monate, besser jeden Monat, den neuesten Update zu Ihrer Antiviren-Software. Am einfachsten geht dies per Modem; wenn Sie die Software bei einem Händler kaufen, erkundigen Sie sich nach Update-Möglichkeiten. Manche Programme werden auch automatisch erneuert; als registrierter Kunde erhalten Sie regelmäßig Post mit neuen Versionen.**
- **Verlassen Sie sich nicht auf Online-Scanner. Prüfen Sie mindestens einmal pro Monat die Festplatte auch mit einem Offline-Scanner, da diese gründlicher arbeiten.**
- **Vertrauen Sie sich nicht auf ein einziges Programm. Selbst wenn Sie mit einer teuren Profisoftware arbeiten, sollte mindestens noch ein zweites Antiviren-Programm zur Kontrolle bereit stehen. Das gilt nicht nur für die Suche, sondern erst recht für die Entfernung: Gerade bei exotischen Viren kann es sein, daß ein Virenkiller den Plagegeist nicht entfernen kann, während ein anderer problemlos damit fertig wird.**
- **Legen Sie sich für jede Ihrer Antiviren-Software mindestens eine (besser zwei) Bootdisketten mit einer Kopie des Programms an, damit bei einer Infektion garantiert eine virenfreie, bootbare Version des Virenkillers parat ist.**
- **Lesen Sie die Anleitung zu Ihrer Antiviren-Software. Sie enthält viele wertvolle Tips; gerade in den »langweiligen« Teilen, in denen nicht konkrete Programmfunktionen beschrieben sind.**

Brillenzauber

Test: »3D-Max«

Virtual-Reality-Helme sind teuer, unscharf und schwer – mit »3D-Max« gibt es aber eine preiswerte, scharfe und leichte Alternative.



Seit gut einem Jahr bemühen sich zwei Firmen, den PC mit Virtual-Reality-Helmen zu beglücken. Der »VFX-1« von Forte und der »CyberMaxx« kosten jeweils rund 2000 Mark, sind aber ihr Geld nicht wert: Niedrige Auflösung und unscharfe Optik sorgen für Augentränen, das hohe Gewicht der Helme für Nackenschmerzen.

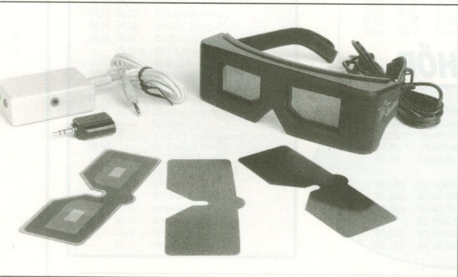
Die VR-Helme arbeiten nach dem Prinzip, jedem Auge einen eigenen Monitor zu verpassen; durch die leicht versetzten Bilder entsteht ein dreidimensionaler Eindruck. Zwei Monitore für zwei Augen – läßt sich das Problem nicht einfacher lösen?

3D-Brillen der Vorzeit

Das Thema »3D« wurde schon in den 50er Jahren von Filmproduzenten angegangen. Damals entwickelte man Brillen mit einem roten und einem grünen Glas. Auf der Leinwand war das Bild doppelt zu sehen, ebenfalls in Rot und Grün. Durch das rote Glas betrachtet, verschwindet das rote Bild, das Grüne hingegen ist beinahe schwarz zu sehen. So sieht jedes Auge nur eines der beiden Bilder. Jedoch ist das 3D-Bild schwarzweiß. Einige Spiele wie »Magic Carpet« verwenden eine Modifikation dieses Verfahrens mit roten und blauen Gläsern, mit dem der 3D-Effekt nicht so stark ist, dafür aber auch Farben gesehen werden können.

Eine technisch ausgefeiltere Variante dieses Verfahrens arbeitet mit polarisiertem Licht. Auch hier wird dafür gesorgt, daß jedes Auge nur eines der beiden projizierten Bilder sieht. Der Haken an dieser Methode: Es werden zwei Projektoren und eine besondere Leinwand benötigt. Einige Vergnügungsparks bieten solche Filme, unter anderem die Disneyland-Parks (»Captain EO«, »Honey, I Shrunk the Audience«); auf einem Computermonitor ist das Verfahren aber nicht zu realisieren.

Ein drittes Verfahren namens »NuOptix« erzeugt Tiefeneindruck mit Hilfe einer Brille, die ein klares und ein dunkles Glas hat. Allerdings funktioniert der 3D-Effekt nur, wenn sich das Bild in mehreren Tiefenschichten von rechts nach links bewegt. Dies ist gerade bei 3D-Spielen nicht möglich.

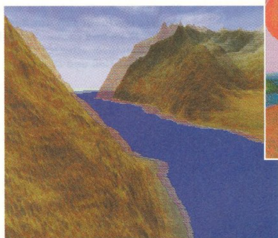


Diese Brille macht aus Ihrem Monitor das Fenster in eine 3D-Welt mit räumlicher Tiefe

Flackern für die Tiefe

In den achtziger Jahren experimentierten mehrere Computer- und Fernsehfirmen mit einem neuen Verfahren. Das Fernsehbild wird etwa 50mal in der Sekunde neu aufgebaut. Wenn man eine Brille konstruieren würde, die im selben Takt erst das eine, dann das andere Auge verdunkelt, könnte man ebenfalls ein linkes und ein rechtes Bild trennen. Eine solche 3D-Brille gab es beispielsweise für den Atari ST zu kaufen. Sie arbeitete mit Flüssigkristallen, aus denen auch die Anzeigen für Digital-Uhren gemacht werden.

Das Problem mit diesen Lösungen war, daß die Bildfrequenz von 50 Hertz für jedes Auge halbiert wurde. Bei 25 Bildern pro Sekunde (pro Auge) sehen wir aber schon ein störendes Flimmern, insbesondere bei großen Helligkeitsunterschieden. Auf der TV-Seite versuchte die Firma Toshiba das Problem mit einem Spezial-Fernseher in den Griff zu bekommen, der zwei Fernsehbilder mit 100 Hertz zeigte, also wieder volle fünfzig Hertz pro Auge bieten konnte. Mehr als ein Prototyp für Messen wurde daraus jedoch nicht.



Um das Flimmern zu reduzieren, werden die 3D-Bilder im Interlace-Verfahren dargestellt.



Magic Carpet verwendet eine Rot/Blau-Brille für die 3D-Darstellung

Ironischerweise hat sich auf dem PC-Markt kaum eine andere Firma an dieses Thema gewagt. Zwar gibt es im High-End-Bereich für 3D-Grafiker sehr teure Brillen-Lösungen, aber für den Heim-PC war das Thema gute fünf Jahre lang tot.

Auftritt für Schweden und Korea

Nach so viel Ruhe brach auf der CeBIT allerdings ein Sturm los. Die koreanische Firma »Kasan« entwickelte für den PC eine Brille namens »3D Viewstar«, die in einem Komplettpaket mit passendem PC-Interface und Software unter dem Namen »3D-Max« ausgeliefert wird. Ein Internet-Server verbreitet schon seit Anfang des Jahres die freudige Kunde, auf der CeBIT spendierte man dem 3D-Max einen geräumigen Stand mit vielen Brillen zum Ausprobieren, der damit auch prompt sehr bevölkert war.

Inzwischen hat die Firma Pearl aus Buggingen den deutschen Vertrieb übernommen; 3D-Max kostet hier 299 Mark.

Eine pralle Schachtel

Wären doch nur alle Hardwarehersteller so sorgfältig, wenn es um den Lieferumfang ihrer Produkte ginge. Beim Auspacken des 3D-Max kommen wir aus dem Staunen nicht mehr heraus. Die Brille selbst ist stoßsicher verpackt und mit Schutzfolien versehen, so daß sie beim Transport nicht kaputt gehen kann. Für den besseren Sitz liegt ein Kopfband in der Packung, das einfach an den Bügeln befestigt wird. In die Brille selbst können einige Folien eingesteckt werden, die in manchen Fällen das Bild verbessern sollen; drei solche Folien liegen ebenfalls in der Schachtel. Sogar ein Brillenputztuch fällt uns entgegen – so lieben wir Kundenservice.

Damit man nicht erst durch Ausprobieren herausbekommt, ob 3D-Max überhaupt mit der eigenen Hardware harmoniert, ist auf die Außenseite der Schachtel eine Kompatibilitäts-Liste gedruckt, die so ehrlich ist, daß sie tatsächlich auch Produkte nennt, mit denen 3D-Max zur Zeit nicht kompatibel ist. Leider werden hier nur die Chips und keine Grafikkarten selbst erwähnt; Sie müssen also schon selber wissen, was in Ihrer VGA-Karte steckt, um die Kompatibilität zu checken (oder unseren Kasten befragen, der die gängigsten Grafikkarten auflistet).

Die Installation der kleinen Interface-Karte geht schnell und einfach. Theoretisch sind zwar einige Schalterchen auf der Karte, um deren Adresse zu ändern, doch die Entwickler haben als Standard-Adresse eine schöne Nische im PC gefunden, die normalerweise immer frei ist; Sie werden die Schalter also wahrscheinlich nie brauchen. Neben dieser Adresse werden keinerlei IRQs oder DMAs blockiert, so daß die Karte im normalen PC-Betrieb überhaupt nicht auffällt.

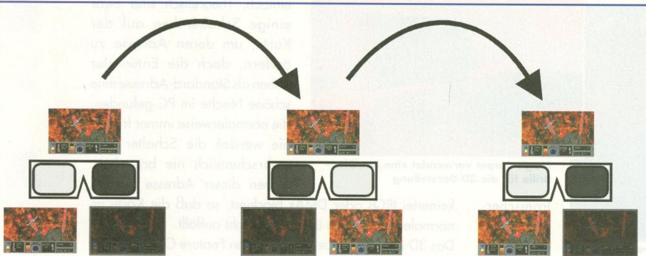
Das 3D-Max-Interface muß über den Feature Connector mit Ihrer Grafikkarte verbunden werden. Das löste bei PC Player natürlich erst mal Panik aus: Wie verzweifelte Versuche mit diversen MPEG-Karten gezeigt haben, sind diese Feature Connectoren in den seltensten Fällen benutzbar. Entwarnung jedoch für 3D-Max – dieser benötigt nur ein ganz bestimmtes Synchronisations-Signal der Grafikkarte und läßt das eigentliche Bild in Ruhe. Das bedeutet: kein Schärfeverlust, keine Einbußen von Grafik-Auflösungen oder Farbtiefen und sehr hohe Kompatibilität. Auch an Karten, die mit keiner MPEG-Overlay-Karte zurechtkamen, funktionierte 3D-Max tadellos.

WAS IST INTERLACING?

Der Fachbegriff »Interlacing« stammt aus der Fernsehtechnik. Während Kinofilme bei einer Frequenz von 24 Bildern pro Sekunde nicht zu flimmern scheinen, sind die Augen bei selbstleuchtenden Bildröhren in Fernsehern kritischer. Deshalb wurde im PAL-System die Bildfrequenz von 25 auf 50 Hertz verdoppelt. Damit aber nicht doppelt so viele Bilder übertragen werden müssen, ließ man sich einen technischen Kniff einfallen. Das Fernsehbild mit etwas über 600 Zeilen Auflösung wird in zwei »Halbbilder« geteilt. Das eine Halbbild enthält alle ungeraden Zeilen, also 1, 3, 5 und so weiter. Das zweite Halbbild bekommt entsprechend die geraden Zeilen 2, 4, 6 ab. Diese beiden halbierten Bilder wechseln sich auf dem Bildschirm ab; statt 25 mal ein ganzes Bild zu zeigen, erscheint 50 mal ein Halbbild, bei dem jede zweite Zeile schwarz bleibt. Das Auge läßt sich mit diesem Trick überlisten.

Dieselbe Technik wird bei manchen PC-Monitoren aus ganz anderen Gründen angewandt. Ältere Monitore können bestimmte hohe Auflösungen (768 Zeilen und mehr) nicht mehr anzeigen, weil zu viele Zeilen im Bild sind. Auch hier wird das Bild dann in zwei Halbbilder aufgeteilt, die jeweils nur die halbe Zeilenzahl haben und vom Monitor noch verkraftet werden. Dies führt bei waagerechten Schwarzweiß-Kanten allerdings zu sehr häßlichem Flimmern.

3D-Max verwendet Interlacing für etwas völlig anderes. Die 3D-Bilder bestehen auch aus zwei Halbbildern, die ineinander verschachtelt sind. Die Zeilen 1,3,5 enthalten das Bild für das linke, die anderen das für das rechte Auge. Da die 3D-Brille aber zu langsam ist und nicht in jeder Zeile umschalten kann, wird ein Interlacing-Modus aktiviert. Dadurch muß die Brille nur bei jedem neuen Bild eine Hell/Dunkel-Umschaltung vornehmen. Das Bild mit den ungeraden Zeilen ist damit fürs linke Auge gedacht und umgekehrt. Da 3D-Max in der Regel einen Modus mit 120 Hertz Interlacing verwendet, ist das Bild flimmerfrei. Die oben beschriebenen Effekte mit harten waagerechten Kontrasten bei hohen Auflösungen werden durch die Hardware sogar eliminiert; ohne Brille scheint das Bild zu flimmern, mit Brille ist es stabil.



3D-Max in der Theorie: Auf dem Monitor wechseln sich das Bild für das linke und rechte Auge ab; die Brillengläser schalten dazu im Takt auf Hell und Dunkel.

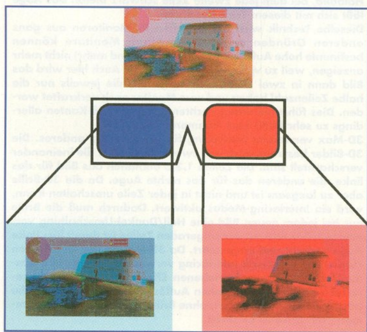
Ein Berg Disketten

In unserer Version von 3D-Max lagen 11 Disketten und eine CD-ROM – und dabei fehlten noch zwei versprochene Bonus-Spiele (eine 16-Level-Version von »Descent« und das 3D-Box-Spiel »Sentoo«), die in Kürze allen registrierten Kunden nachgeschickt werden. Wenn diese Ausgabe erschienen ist, sollen beide Spiele sowieso in jeder 3D-Max Packung liegen.

Auf den 11 Disketten befindet sich die Treiber- und Entwicklungs-Software, ein 3D-Demo und ein 3D-Spiel; auf der CD-ROM findet man die gleichen Dateien (so daß man die Disketten getrost zur Seite legen kann), sowie eine stark erweiterte Version des Demos, die mit vielen 3D-Fotos eine Menge Megabytes verheizt.

Um die 3D-Brille zu benutzen, muß ein kleines Programm namens »3DBIOS« geladen werden. Ähnlich wie ein VESA-Treiber gaukelt es den Programmen nun ein paar neue Grafikmodi vor, in denen es zwei Bildschirme gibt – einen für das rechte, einen für das linke Auge.

Der echte Clou ist allerdings ein nur 19 Bytes (!) langes Programm namens »CYBERON«. Dieses Programm macht aus Ihrer 3D-Max-Brille einen Virtual-Reality-Helm der Marke »Cybermaxx«. Jedes Spiel, das den Cybermaxx-Helm unterstützt, können Sie jetzt auf dem Monitor in 3D sehen. Allerdings werden Kopfbewegungen nicht in Joystick-Bewegungen umgesetzt. Dazu fehlt bei 3D-Max die entsprechende Hardware. Umgekehrt tritt so auch nicht der von uns im Cybermaxx-Test genannte Kritikpunkt auf, daß das Bild ständig wackelt, weil die Abfrage der Kopfposition zu ungenau ist. Da kein Descent in der Packung lag, probierten wir die aktuelle Shareware-Version einfach mal mit CyberOn aus – ohne Schwierigkeiten konnten wir sofort in 3D durch die Gänge fliegen. Auch die CD-ROM-Version von »System Shock« läßt sich problemlos in drei Dimensionen erforschen, allerdings nur in der niedrigen VGA-Auflösung. Bei SVGA-Darstellung wird alles wieder flach.



So gehts: Die Farbfilter in einer Rot/Blau-Brille präsentieren jedem Auge ein schwarzweißes Bild.

Flackerfrei dank Interlace

Nun stellt ein VGA-Monitor seine Grafik normalerweise mit einer Bildfrequenz von 60 bis 70 Hertz dar. Wird diese halbiert, kommt man auf unangenehme 30 Hertz; große Helligkeitswechsel (wie das ständige Verdunkeln eines Brillenglases) werden auch hier als störendes Flimmern gesehen.

Das 3DBIOS-Programm benutzt deswegen etwas seltsame Modi, bei denen die Bilder im Interlace-Verfahren mit dop-

HARDWARE-KOMPATIBILITÄT

Der Hersteller von 3D-Max gibt auf der Packung folgende Liste von kompatiblen Grafikchips an. Wir haben Sie um die Namen gängiger Grafikkarten erweitert, die diese Chips verwenden. Die Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. PC Player übernimmt keine Garantie, daß 3D-Max mit all diesen Karten funktioniert, da diese Liste auf Herstellerangaben basiert und nicht für jede Karte geprüft werden konnte.

- **ATI Mach 32 (alle aktuellen ATI Karten)**
- **Avance Logic ALG2228 ALG2301 ALG2302 (Hercules Stingray)**
- **Cirrus Logic CL-CD542x CL-CD543x (Orchid Kelvin)**
- **S3 864 (Diamond Stealth 64 DRAM)**
- **Trident TVGA 8900 TVGA 9200**
- **Tseng ET 4000, ET 4000 W32 (Hercules Dynamite, Diamond Stealth 32)**
- **Western Digital WD90C31 WD90C33 (Diamond Speedstar 24)**

Mit folgenden Grafikchips gibt es Probleme, die in einem Update beseitigt werden sollen:

- **Weitek Power 9000, 9100 (Diamond Viper)**
- **Matrox MGA**

Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen neben der vollständigen Anschrift stets Ihre Abo-Nummer.

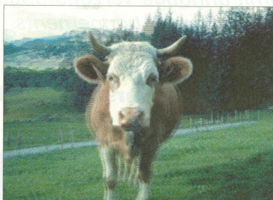
Sie vermeiden damit unnötige Verzögerungen bei der Bearbeitung Ihres Abonnements.

Vielen Dank
Ihre DMV-Versandabteilung

pelter Bildfrequenz gezeigt werden. Da diese Modi von Grafikkarte zu Grafikkarte unterschiedlich programmiert werden müssen, läuft 3D-Max nicht sofort mit allen VGA-Boards, aber ständige Updates sind angekündigt.
Im normalen VGA-Modus ist eine Frequenz von 120 Hertz (60 Hertz pro Auge) im Interlace-Verfahren möglich. Jeder ordentliche Farbmonitor kommt damit eigentlich bequem zurecht; für den Fall des Falles kann man 3D-Max auf einen Modus mit 87 Hertz (43,5 Hertz pro Auge) umschalten. Dieser zeigt aber noch ein leichtes Flackern, während das 120-Hertz-Bild bei aufgesetzter Brille sehr stabil und scharf wirkt. Witzigerweise sieht man ohne Brille noch ein dezentes Flimmern, welches jedoch verschwindet, wenn jedes Auge nur noch 60 Bilder in der Sekunde sieht. Die 3D-Darstellung ist auch in anderen Auflösungen bis zu 1024 mal 768 (wiederum mit bis zu 120 Hertz interlaced) möglich. Das Demo-Spiel »3D Clay« ist beispielsweise auf diese hohe Auflösung angelegt und wirkt absolut flimmerfrei und scharf. Wenn dieses olle Tontaubenschießen jetzt noch Spielspaß hätte...







Der 3D-Brille liegt auch Software bei, um aus Stereo-Fotos oder selbstgemalten Grafiken 3D-Bilder oder Animationen zu erstellen.

3D selbstgemacht

Nun würde vielen unter uns eine preiswerte 3D-Brille für Spiele schon reichen, aber die Entwickler von 3D-Max setzen noch etwas drauf. Die (leider noch englische) Anleitung erklärt nämlich recht genau die Theorie der 3D-Bilder und gibt Tips, wie Sie mit 3D-Software oder Fotoapparaten Ihre eigenen 3D-Bilder zusammenstellen können. Und natürlich finden Sie auf den beiliegenden Disketten ein Programm, welches Ihre beiden Bilder für das linke und rechte Auge zusammenfügt, auf dem Bildschirm anzeigt und als neue Datei speichert. Das gleiche gilt auch für Animationen, die Sie mit Programmen wie 3D Studio fürs linke und rechte Auge berechnen ließen – die 3D-Max-Software fügt diese zu einer 3D-Animation zusammen.
Für Hardcore-Programmierer und Spieleentwickler ist im Handbuch auch beschrieben, wie man die Brille über Int-10-Funktionen direkt ansteuern kann, wie man die 3D-Grafikmodi aufruft und Bilder im RAM der Karte ablegen muß. Da der Aufwand wirklich minimal ist, darf man davon ausgehen, daß Software, die VR-Helme unterstützt, in Zukunft auch einen 3D-Max-Modus bietet. Schlimmstenfalls kann man immer noch auf die Cybermaxx-Emulation zurückgreifen.

Tips, Kniffe und Schwächen

Damit der 3D-Effekt am besten zur Geltung kommt, sollten Sie den Raum abdunkeln und insbesondere darauf achten, daß keine Spiegelungen im Monitor ihre Augen ablenken. Regeln Sie auch die Bildschirm-Helligkeit herunter. Wir konnten den besten 3D-Effekt erzielen, wenn wir etwa 50 bis 70 Zentimeter vom Monitor (17 Zoll) entfernt waren, also etwas weiter als normalerweise üblich.
Bei unserer Testbrille war das 3D-Bild nicht hundertprozentig: Das linke Auge konnte immer noch schemenhaft das Bild sehen, welches für das rechte Auge gedacht war, und umgekehrt. Der beschriebene Effekt ist auch nicht so störend, er fällt nur bei sehr harten Hell/Dunkel-Kontrasten auf und verschwindet in einem Spiel wie Descent beinahe völlig.
Das 3D-Max-Interface kann mehr als eine einzelne Brille ansteuern; mittels einer kleinen Erweiterungsbox (29 Mark) können bis zu vier Brillen (je 99 Mark) an einen PC angeschlossen werden; wegen recht kurzer Kabel geht es dann allerdings ziemlich eng zu. Für den Einzelbetrieb ist die Kabellänge jedoch hervorragend; auch bei einem Tower unter dem Tisch wird es nicht zu knapp, das Kabel schlabbert aber auch nicht meterlang in der Gegend herum. Einziger wesentlicher Kritikpunkt ist lediglich die englische Sprache der Anleitung und Demo-Software. Es wäre nicht nur eine deutsche Anleitung wünschenswert, die englische dürfte auch durchaus etwas sorgfältiger übersetzt sein.
Im direkten Vergleich zu den uns vorliegenden 3D-Helmen gewinnt 3D-Max auf der ganzen Linie. Zwar kann man nicht durch Kopfbewegungen das Spiel steuern, dafür erhält man ein scharfes, farbenprächtiges und flimmerfreies Bild und kann durchaus mal ein Stündchen oder mehr ununterbrochen spielen. Bedingt durch die ungewöhnliche Belastung der Augen mit dem unmerklichen Flimmern der Gläser sollte man es trotzdem nicht übertreiben und immer wieder eine Pause einlegen.
(bs)

SPIELE IN 3D

Folgende Spielprogramme unterstützen die 3D -Max-Brille direkt oder über die Cybermaxx-Emulation. Diese Liste ist ohne Anspruch auf Vollständigkeit. Die mit »(nicht getestet)« bezeichneten Spiele wurden von uns nicht ausprobiert, die Angabe erfolgt ohne Gewähr.

- **System Shock Enhanced CD ROM (getestet)**
- **Descent Shareware & Vollversion (getestet)**
- **Depth Dwellers Vollversion (getestet)**
- **Flight Unlimited (nicht getestet)**
- **Magic Carpet nur mit »Hidden Worlds« Datadisk (nicht getestet)**

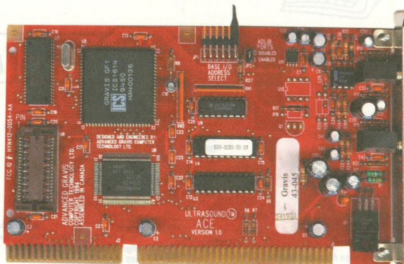
FRIEDLICH VEREINT

Die »GUS ACE« erweitert Ihren PC ohne Kompatibilitätsprobleme. Ihre alte Soundkarte bleibt drin und die 32 Digitalkanäle der Gravis-Karte werden nur zugeschaltet, wenn ein Spiel sie wirklich unterstützt.

Die Gravis Ultrasound (»GUS«) gehört technisch gesehen zu den besten Soundkarten. Viele Freaks und Programmierer lieben sie, da der frei konfigurierbare Wavetable-Synthesizer mit eigenem RAM hervorragend klingende Sounds und Effekte ermöglicht. Leider ist sie nicht vollständig Soundblaster-kompatibel, weshalb Spiele, die die GUS nicht explizit unterstützen, selten mit ihr zurechtkommen. Ähnlich geht es mit dem angeblichen »General Midi«-Support: Auch den besorgt nur eine Software-Emulation, so daß eine Menge neuerer Spiele die Gravis-Karte stumm bleiben lassen. Zwar steigt die Zahl der Programme mit eigenem Ultrasound-Treiber ständig, doch als Allround-Karte für alle Fälle und Spiele mußte PC Player bisher von Gravis-Tönern abraten.

Dieses Problem hat Gravis erkannt und mit der »Gravis Ultrasound Audio Card Enhancer« (kurz GUS ACE) einen neuen, ungewöhnlichen Weg eingeschlagen: Sie ist als absolut mager ausgestattete Zusatzkarte konzipiert und läßt sich problemlos neben eine bereits vorhandene Soundkarte stecken. Aus dem Lautsprecher-Ausgang Ihrer Alt-Karte führen Sie dann ein kleines Kabel in den »Line In«-Eingang der GUS ACE; an deren Ausgang schliessen Sie wiederum die Lautsprecher an. Die Gravis-Karte hat sich damit »hinter« Ihre Soundkarte gesetzt und kann deren Kompatibilität nicht beeinträchtigen. Alle Spiele laufen so, wie vorher auch.

Sobald aber ein Spiel in den Ultrasound-Modus schaltet, startet die ACE durch. Anders als bei General-Midi-Erweiterungen ertönt nicht nur die Hintergrundmusik in besserer Qualität, sondern auch die Soundeffekte und Samples, die, als GUS-Spezialität, durch den eigenen Signalprozessor nicht selten mit verblüffenden Stereo- oder 3D-Klangspielereien aufgepeppt werden.

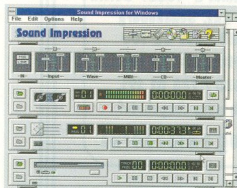


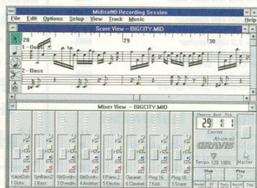
Gravis-Soundkarten erstrahlen seit jeher in kräftigem Rot – die ACE macht da keine Ausnahme. Wichtig ist der leere Sockel auf der rechten Seite; in Ihn stecken Sie einen zweiten Chip, der das RAM der GUS ACE von 512 KByte auf 1 MByte aufstockt.

Damit ist also das große Gravis-Kompatibilitäts-Problem aus der Welt geschafft. Wenn ein Spiel Ultrasound nicht unterstützt, wählt man eben die andere, »alte« Soundkarte im Setup-Menü und alles funktioniert, wobei die ACE natürlich stumm bleibt. Damit müssen Sie auch den speicherfressenden GUS-Treiber »SBOS« (für Soundblaster Kompatibilität) nicht mehr installieren. Lediglich wenn die ACE auch als General-Midi-Karte herhalten soll, ist noch der Treiber »Megaem« notwendig, der bei so manchem »DOS Extender«-Spiel aber kläglich versagt.

Zwei Karten aus einem GUS?

Was aber genau treibt einen PC-Besitzer dazu, noch eine zweite Soundkarte einzubauen? Zuoberst steht natürlich der legendäre Klang der Ultrasound, den man jetzt ungetrübt bei vorhandener Software-Unterstützung genießen kann. In der Tat ist es erstaunlich, was für Soundeffekte begabte Programmierer aus ihr herauskitzeln. Einen guten Eindruck bekommt man bei den zahlreichen, kostenlos verteilten Grafik- und Sounddemos aus der Independent-Szene, etwa von Gruppen wie der »Future Crew«. Durch den eingebauten, leistungsfähigen DSP (digitaler Signalprozessor), der aus der Musikindustrie stammt, kann man Samples fast beliebig manipulieren. Besonders reizvoll sind die Stereoeffekte, bei denen Töne von Seite zu Seite zu wandern scheinen oder gar Surround-Feeling aufkommen lassen. Eine andere Spezialität sind die





Die mitgelieferte Bonus-Software »Sound Impression«, »Recording Session« und »Power Chords Debut« hilft Ihnen beim Erstellen eigener Songs

GRAVIS ULTRASOUND ACE

Hersteller:	**Gravis, USA**
Ca.-Preis:	**DM 200,–**
Lieferumfang:	**PC-ISA-Steckkarte, Kabel, Treiberdisketten, CD mit umfangreicher Software, deutsche Handbücher**
Besonderheit:	**Zusatzkarte zu vorhandenen Soundkarten. Kann notfalls aber auch allein betrieben werden.**

512 KByte Sample-RAM on Board, in welches Sie selbsterstellte Aufnahmen einspielen und die die Ultrasound dann in Echtzeit über den DSP verfremdet in Ihre Songs einbindet.

Die GUS ACE kann auch durchaus eine Alternative zu einer General-Midi-Erweiterung darstellen und zwar insbesondere, wenn man eine alte Soundkarte ohne MIDI-Port und Wavetable-Erweiterungsstecker besitzt. Hier rüstet man seinen PC relativ preiswert mit guten Klängen auf, ohne die alte Soundkarte ausmustern zu müssen – aber wie gesagt, wenn ein Spiel keinen Ultrasound-Treiber hat, müssen Sie hoffen, daß der Midi-Emulator »Megaem« funktioniert. Ansonsten hören Sie dieses Spiel nur im alten Soundblaster-FM-Getröte.

Es ist auch möglich, die Gravis Ultrasound ACE als einzige Soundkarte in einen PC einzubauen, da ein Adlib-Kompatibilitätsstecker vorhanden ist. Diese Lösung ist durch die spartanische Ausstattung der Karte aber nur interessant, wenn Sie außer Ultrasound-Programmen keine weitere Software nutzen wollen. Im Lieferumfang befindet sich neben der Karte das Kabel zum Anschluß an die Soundkarte, ein paar Disketten mit Treibersoftware für DOS und Windows sowie eine CD, die mit GUS-Software wie Demos, Sharewarespielen und Musiksoftware gefüllt ist.

Bei einem Preis von rund 200 Mark weist die ACE ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis aus. Wer den Soundkarten-Overkill liebt, steckt die ACE neben einen SB 16 mit Roland-MIDI-Aufsatz und hat dann »The best of three worlds: SB, GM, GUS«. Wenn Sie noch mit einem älteren Soundblaster operieren, ist die Ultrasound ACE eine pfiffige Alternative zum Midi-Upgrade. Allerdings sollten Sie bei Ihrem Händler gleich noch einen Zusatz-Chip verlangen, der das RAM der ACE von 512 KByte auf 1 MByte aufrüstet (Kosten: ca. 40 Mark). Manche Programme benötigen nämlich soviel Speicher, um die Ultrasound voll auszukosten. **(mk)**

GUS ACE-SPEZIALITÄTEN

32 stimmige, digitale Wavetable-Synthese (Soundblaster: 16 Stimmen FM-Synthese)
16 Stereo-Digitalkanäle für Samples bis 16 Bit, 44,1 kHz mit Antialiasing und Oversampling (Soundblaster: 1 Mono- oder 1 Stereo-Digitalkanal)
512 KByte RAM für Samples, durch einsteckbaren Chip auf 1 MByte aufrüstbar
15 Panning- und 4096 Lautstärke-Stufen pro Stimme
Keine Aufnahme-Möglichkeit
Kein Joystickport
Kein Audio-CD-Eingang
Kein MIDI-Port
Eigener DSP-Chip (digitaler Signalprozessor, basierend auf dem Ensoniq DOC-II-Chip)

STAR KILLER

»DR. BOBO PACKT EIN«

FOLGE 69

STARKILLER WIRD ALS VIRTUELLE PERSÖNLICHKEIT IM SEIFERSPACE EINES BENZIUM-RECHNER-SYSTEMS VOM VIRENKILLER GEJAGT. KANN DR. BOBO UNSEREN HELDEN RECHTZEITIG AUS DEM SYSTEM ENTFERNEN? UND WIRD TRANTORS GESANG DEN PLANETEN SHAREBÄR RETTEN?

TEXTE: HEINRICH LENHARDT

ZEICHNUNGEN: ROLF BOYKE M.95

DR. BOBOOO!

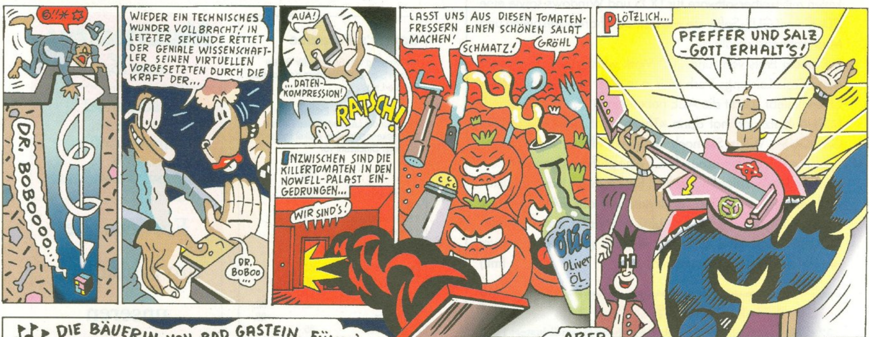
GEDULD... ICH VERSUCHE DEN VIRENKILLER DURCH EINE BENZIUM-DIVISION ZU VERWIRREN!

0,0001 DURCH 0,00009 IST...

KLICK!

?







FORTSETZUNG FOLGT...

PC PLAYER

PC PLAYER

TIPS & TRICKS







TIPS & TRICKS ab Seite

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit!
Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing

BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Word«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spieletips geben – weder fernmündlich noch schriftlich.

TIPS & TRICKS

KOMPLETTLÖSUNG
»BIOFORGE«

Biologisch abbaubar

Dr. Mastada auf der Flucht: Unser grimmiger »Bioforge«-Held verwüstet einen halben Mond, um den Cyborg-Bastler zu erwischen. Die Komplettlösung zu Origins aktuellem Action-Adventure »Bioforge« enträtselt alle Puzzles.

Geschafft! Nach so mancher nächtlicher Session und dank aufopferungsvoller Unterstützung durch Jörg »Highlander« Rohrer vom Planeten Gütersloh ist es soweit: Unser Held grinst noch einmal grimmig in die Kamera, besteigt die »Icarus« und entflieht dem verhaßten Mond, der hinter ihm explodiert. Die Credits laufen durch, »Bioforge« ist durchgespielt, doch einige Fragen bleiben offen. Wo wird zum Beispiel Dr. Mastada seine nächste Praxis eröffnen? Und was sind das für Trümmerteile, die... Moment! So weit sind Sie nicht? Hängen an einer Stelle fest und konnten deswegen den Bioforge-Abspann noch nicht bewundern? Dann folgen Sie unserem tapferen »Bio Player« durch die Abgründe von Origins düsterem SF-Action-Adventure. Sein Logbuch enthält Tips für Nachwuchs-Cyborgs.

Autsch, mein Kopf schmerzt mehr als nach dem Polterabend von Toni Schwaiger! Nur mühsam richte ich mich von meinem Krankenlager auf, was den Medi-Roboter sofort mißtrauisch macht. Igitt, ich hasse Spritzen! Also flugs in den Kampfmodus schalten und der schwebenden Ravioli-Dose ein paar Backpfeifen verpassen. Lächerliche Kommentare wie »unzerstörbar« ignorierend traktiere ich meinen Aufpasser so lange, bis er in das Lasergitter der Zelle knallt. Eine niedliche Explosion später ist der Roboter in handliche Einzelteile zerlegt und das Gitter erloschen. Ich nehme das Logbuch mit und lese es durch (in die Hand nehmen und mit der Leertaste benutzen); die Fleischkeule wird ebenfalls dem Inventar einverleibt. Hmm, mal sehen, ob die Innendekoration auf dem Flur auch so trist ist...

Der blaue Riese in der Nachbarzelle läßt sich ablenken, indem ich die Fleischkeule vor seinem Gitter ablege. Ich nehme mir vorher seinen herumliegenden Arm mit, der sich prima als Knüppel einsetzen läßt (soviel zum Thema »arm dran sein«). Während Blue Boy nach der Keule grabscht, warte ich den Moment ab, in dem sein Zellengitter kurz erlischt. Hineingespurtet und klar zum Kampf: Freundliche Worte ignoriert der Kollege; ich muß ihn bewußtlos schlagen. Aus seiner Zelle nehme ich die Gabel, das Foto und sein Logbuch mit (lesen!).

Am Ende des Gangs ist ein geschlossener Durchgang. Das Panel an seiner Seite läßt sich durch Einsatz der Gabel öffnen. Jetzt mit Knöpfchendrücken nur noch dafür sorgen, daß die Leitung auf dem Display eine durchgehende Bahn bildet – nach ein bißchen rumprobieren kein Problem. Diese Logeleien sind beim Erbauer der Station anscheinend recht beliebt. Wenig später werde ich noch auf ein Schloß stoßen, bei dem alle Lichtfelder bis auf das in der Mitte aktiviert sein müssen.



Per Fernsteuerung läßt sich ein Medi-Roboter mißbrauche

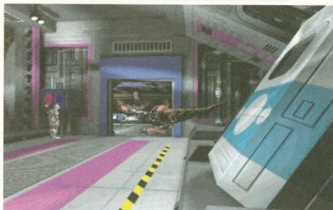
Jetzt komme ich in den Wächterraum, wo ich zunächst den roten Knopf drücke – das ständige Alarm-Geflenne ist nicht gerade Balsam für meinen brummenden Schädel. Als nächstes schreite ich das kleine Treppchen herauf und studiere jeden einzelnen Monitor an der Wand. Bei der Gelegenheit werden alle Zellengitter ausgeschaltet (bis auf den Raum, bei dem mir der Zugriff verweigert wird).

Nächster Punkt auf dem Besichtigungsprogramm sind die drei Bildschirme, die auf dem Schreibtisch in der Mitte des Raumes gruppiert stehen. Mit einem kann ich ein wenig rumreparieren, der zweite erlaubt die Eingabe der Codezahl, die ich Caymans Logbuch entnommen habe. Um das Schott aufzubekommen, muß aber gleichzeitig ein Fingerabdruck auf dem Schloß in einigen Metern Entfernung erfolgen. Zu diesem Zweck mißbrauche ich durch den dritten Monitor einen der Medi-Roboter. Mit seinen Greifzangen schnappt er sich Caymans Arm, dann steuern wir ihn zum Schott, bis die Hand die Abdruck-Sensoren berührt. Ich gebe den Code ein, stelle mich dann zwecks Gewichtgewinnung kurz auf die Plattform beim Schloß und schon rumpelt das Tor auf.

Raptor on the Rocks

Der Wachroboter, der mir sogleich zutraulich entgegengerumpelt kommt, bringt weder Schokolade noch Blumen. Dafür verteilt er kostenlose Lasersalven, was mir in meinem unbewaffneten Zustand ungelegen kommt. Also sofort nach Betreten des Flurs links halten und in der Nische verstecken, in der sich der Lift befindet. Ich warte, bis der Roboter vorbeige-

holpert ist und renne dann weiter zum Ende des Flurs. Hier geht's nach rechts in einen Raum mit mächtig interessanten Kühlkammern. Hmm, ein feines Pfirsich-Eis wäre jetzt recht. Das Abtauen ist jedoch mühsamer als bei konventionellen Kühlschränken: Erst drücke ich den Knopf, der den Abfluß im Boden öffnet. Dann drehe ich das Rad, daß sich nebendran befindet, wodurch eine Ladung Frosti-Spülung durch den Gully rauscht.


Der Cyborg-Raptor läßt sich nur mit einem Trick besiegen

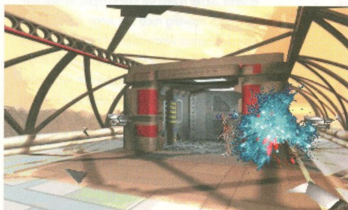
Neugierig gucke ich mir das Display an, das sich links von der Eingangstür befindet. Die Informationen über Kühlkammer 1 sind beunruhigend: Kein Naschwerk, sondern ein unkaputtbarer Cyborg-Saurier ist hier zuhause. Kaum ist die Lektüre abgeschlossen, kommt der aufgetaute Fiffi prompt angewatschelt. Ich drehe flugs wieder am Rädchen und schließe damit das Abflußloch. Im Nahkampf läßt sich dieser Raptor nicht töten; ich muß ihn auf den jetzt wieder geschlossenen »Kanaldeckel« locken und solange hauen, bis er grunzend für einige Sekunden lang regungslos bleibt. Ich nutze diesen Moment, spurte flugs zum Deckel-auf-Knöpfchen und befördere Dino in die Kanalisation – Platsch! Etwas nachspülen mit einem Literchen Superkühler und schon ist auch dieser kleine Störenfried ruhiggestellt.
Nachdem die kleine Meinungsverschiedenheit geklärt ist, drehe ich die Flüssigkeit wieder ab und steige selber herunter (neben die Leiter stellen und »benutzen«). Unten angelangt renne ich solange geradeaus (Richtung unterer Bildschirmrand), bis ich an einer Sackgasse mit drei Löchern herauskomme. Mich interessiert nur der rechte Durchgang: Wenn man ein Weilchen fummelt und probiert, erwischt man die Stelle, an der nach oben geklettert werden kann. Ein besonderer Gegenstand ist nicht notwendig; ich muß nur zentimetergenau vorgehen, bis meine müden Knochen sich schließlich durch den Tunnel schleppen. Ich komme in einer Zelle heraus, zu der ich vorher keine Zugang hatte. Der Soldat wird höflich, aber bestimmt verprügelt. Ich nehme alles mit, was in der Zelle rumliegt; insbesondere die Laserpistole wird mit noch gute Dienste leisten.
Gut bewaffnet kraxle ich den Tunnel zurück, klettere die Leiter hoch und kehre zur Nische zurück, in der ich mich vorher versteckt hatte. Wenn der Kampfroboter Ärger will: Voilà, ich kann zurückschießen! Durch Benutzung des kleinen Displays neben dem Lift öffnet sich die Tür und ich betrete den Aufzug. In der Kabine übe ich mich erneut in der schönen Tätigkeit »benutze«, um das Display neben der Tür zu gebrauchen. Nächste Station meiner Sightseeing-Tour wird Ebene 1 sein.

Ebene 1: Krach auf dem Dach

Oben angekommen – endlich frische Luft! Doch statt beschwingt ins Freie zu hüpfen, verharre ich in der Sicherheit der Liftkabine und wärme meine Laserpistole vor. Denn draußen vorm Tore schweben kleine, eklige Wachroboter, die erst einmal beseitigt werden müssen. Mit ein bißchen Ausprobieren bekomme ich die Winkel heraus, in denen ich feuern muß, um die Blechbüchsen abzuräumen. Nicht zu unterschätzen: Der Laser prallt an bestimmten Flächen ab und springt weiter! Roboter-Pärchen auf einer Linie lassen sich auch prima verwirren, indem man einen Schritt vor und schnell wieder zurück macht – idealerweise treffen sich die Salven der beiden Sonden gegenseitig.
Nach Beseitigung der Blechplage marschiere ich auf die andere Seite dieser Beobachtungsplattform. Der Wächter ist noch nicht ganz von der Ernsthaftigkeit meines Anliegens überzeugt. Also haue ich ihm ein paarmal freundschaftlich auf die Nase, bis er sich bereiterklärt, die dicke Kanone einsatzfähig zu machen. Kaum ist dies geschehen, schwirren zwei Schiffe mit Soldaten-Nachschub an, die ich unbedingt erwischen muß. Durch Benutzung der Kanone hole ich beide (!) Gleiter vom Himmel; dann geht's zurück in den Lift.

Ebene 3: Dr. Mastada, alle Kassen

Zeit für Doc Mastadas Sprechstunde auf Ebene 3: Nach Zerstörung des obligatorischen Roboters gehe ich durch die erste Tür auf der linken Seite. Nach einer längeren Zwischensequenz und einer kleinen Ohnmacht schnappe ich mit das Heilgerät, das am Boden liegt. Seine Benutzung ist ideal, um im Nahkampf erlittene Wunden zu behandeln. Auch meine Batterie kann ich austauschen; ich muß nur nahe genug an das Instrumenten-Sammelsurium gehen, das seitlich am OP-Tisch geparkt ist. Nachdem ich die Batterie genommen habe, tausche ich sie per »benutzen« gegen meine alte aus.
Ich verlasse das heimelige Behandlungszimmer und gehe durch die Tür am Ende des Flurs, nachdem ich den Code geknackt habe. Dann ist ein bißchen Routine angesagt: Soldat verprügeln, dessen Überbleibsel mitnehmen und alle Bildschirme untersuchen, um viele Informationen zu erhalten. Treppauf ist ein Apparillo, der mir einen schicken Schutzanzug verpaßt, den ich zum Betreten des Reaktorraums brauche. Doch vorher sollte ich mir den dreistelligen Reaktorcode besorgen und aufschreiben – er ändert sich nämlich von Spiel zu Spiel! Der Code steht in einem


Kunstvolles um-die-Ecke-schießen dezimiert die Wach-Robbis auf Ebene 1


Gestatten, Mastada: Auf Ebene 3 finden Sie den Doktore.

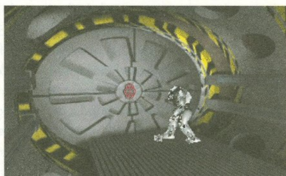
der Berichte, die sich über die Bildschirme abrufen lassen – also schön geduldig durch alle Textseiten durchblättern.
Schließlich sehe ich mir noch die Daten über das Raumschiff »Icarus« an und erfahre von Batterieproblemen. Hmm, schauen wir uns das schnuffige Modell doch mal an! Mit dem Menüpunkt »Icarus Zutritt« aktiviere ich den Aufzug, der mich ein Stückchen nach unten befördert. Hier kann ich nur einen Soldaten verhauen, das mysteriöse Alien-Objekt und eine weitere Batterie finden. Irgendwie habe ich das komische Gefühl, daß ich eine von meinen Alt-Batterien, die nicht völlig entladen sind, hier zurücklassen sollte. Wer weiß, wozu sie noch gut sein wird...
Um in den Reaktorraum zu kommen, ist noch etwas Fernsteuerungsarbeit nötig. Ich untersuche die Bildschirme, die sich neben der Druckanzug-Maschine befinden. Mit einem von ihnen kann ich diesen Roboter-Gabelstapler bedienen. Ich steuere die Maschine aus diesem Raum heraus, ein Stückchen den Gang lang und dann (vom Roboter aus gesehen) zur ersten Tür links. Die Schwebetour führt durch einen kleinen Tunnel in den Reaktorraum, wo ich meinen kleinen Gabelstapler benutze, um den Wachroboter runter zu schubsen – wir machen den Weg frei!
Nach dieser Aktion gehe ich auch in den Flur, wo ein neuer Wächter aufgetaucht ist, der mich nicht erkennt. Sicher hätten wir tolle Kumpels werden können, doch freiwillig rückt der Junge seine Laserpistole nicht heraus. Also wird er verhauen, seine Waffe geklaut und durch den Reaktortunnel geht's in den Raum, wo der Gabelstapler vorhin den Wachroboter beseitigte. Ich aktiviere die Lichtbrücke über das kleine Display, doch bevor ich sie betrete, scheint ein Speichern des Spielstands sehr ratsam. Es beginnt nämlich das erste zeitkritische Puzzle, das ohne perfektes Timing kaum zu schaffen ist.

Hektik im Reaktorraum

Als erstes muß ich den zweiten Wachroboter, der am anderen Ende des Reaktorraums ein Nickerchen macht, auf die Lichtbrücke locken. Der Junge ist innerhalb der knappen Zeit, die mir zum Abschalten des Reaktors bleibt, nicht auf herkömmliche Art zu besiegen. Der Bruder ist zickig: Um ihn zu locken, muß ich ihn zweimal mit dem Laser treffen und anschließend in seiner unmittelbaren Nähe vorbeilaufen. Dann tappst er mir endlich nach, zurück auf die Lichtbrücke. Ich bin schneller am Display zurück, mit dem sich die Brücke auch ausschalten läßt – natürlich in dem Moment, wenn der Roboter auf ihr steht. Wir wünschen dem Kollegen einen guten Flug, schalten die Lichtbrücke wieder ein und flitzen eilig rüber. Die beiden Schalter links und rechts von dem Computerterminal benutzen; ihre Farbe wechselt von rot auf grün. Zu guter Letzt betätige ich den Computer selber: Ich gebe den dreistelligen Code ein und drücke aufs »Reaktor ausschalten«-Knöpfchen. Tief durchatmen – das war knapp!

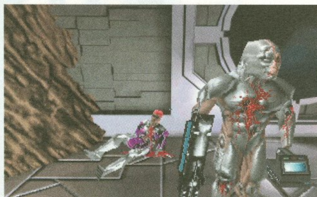
Ebene 4: Schweben per Alien-Würfel

Zurück in den Lift, wo ich als nächstes Ebene 4 wähle. Unter Berücksichtigung der Winkeltricks, die sich mit meinen Lasersalven anstellen lassen, ist der heranstürmende Wachroboter bald zerschossen – sieht wirklich nett aus, das Lagerfeuer! Draußen angekommen halte ich mich in westlicher Richtung und betrete einen schwarzen Mini-Aufzug. Sobald er mich abgesetzt hat, werde ich sofort von weiteren Schlumpf-Robotern beschossen. Zurückballern ist angesichts der Masse nicht ratsam; ich weiche den langsamen Geschossen einfach aus, indem ich im Zickzack-Kurs weiterrenne.
Nachdem ich einen kleinen Tunnel durchquert habe, entdecke ich zwei schwarze Blöcke, die in den Säuresee münden. Ich lasse mich nach unten fallen, bleibe in der Mitte des unteren Blocks stehen und benutze jetzt den Alien-Würfel, den ich neben der »Icarus« gefunden hatte. Schau an, schon schwebe ich majestätisch von dannen. Ich klettere über die nächsten Blocks rüber und lande schließlich beim Wrack eines der Schiffe, die ich vorher abgeschossen hatte.
Ich betrete das Wrack, gehe genau auf das Gitter an seinem Ende zu – und schon kommt ein überlebender Soldat des Weges. Irgendwie ist er leicht verschnupft und läßt sich nicht in Smalltalk über die Bundesliga-Ergebnisse verwickeln. Nach einem langen Nahkampf sinkt auch dieser Gegner zu Boden. Ich erbeute seine Fernbedienung, mit der ich das Gitter selber öffnen kann. Außerdem ist die dicke Kanone dieses Soldaten als Mitbringsel zu empfehlen.
Nachdem das Gitter weg ist, benutze ich den Monitor. Schau an, unser Säuresee-Monster ist inzwischen recht munter geworden. Um diesen Brocken zu beseitigen, bedarf es einer List – das Fadenkreuz läßt sich nämlich nicht bedienen. Ich feuere deshalb blind eine Rakete ab, die weiter hinten einschlägt. Jetzt lediglich ein paar Sekunden warten, bis das neugierige Monster zur Aufschlagstelle getappt ist und einfach die nächste Rakete hinterherjagen – Bingo, der Große ist erledigt.


Der Sprengkopf muß direkt vor die Tür gelegt werden – und dann nichts wie weg hier!

Spaziergang mit dem Sprengkopf

Ich verlasse das Wrack, krame meinen Alien-Schwebewürfel aus dem Inventar und lege das Gewehr ab. Dann stelle ich mich auf den Sprengkopf, der vor dem Schiff liegt. Zeit zum speichern, denn ich nähere mich »Zeit-ist-kostbar«-Puzzle Nummer 2. Durch »benutzen« kniee ich nieder und schraube den Sprengkopf los, der sogleich fröhlich lostickert – Oops! Bevor das Baby hochgeht, sollte ich es an einem Ort deponieren, den ich immer schon aufgesprengt haben wollte.
Mit der heißen Fracht renne ich unter dem Wrack durch, überwinde auf der anderen Seite die Säuresee-Lücken mit dem Schwebewürfel und benutze die Überreste des Monsters als Brücke. Nach einer Klettertour über die schwarzen Blöcke geht's schließlich geht's zurück zum Hauptweg, auf dem ich einst hergekommen bin. Den Schüssen der Roboter ausweichend renne ich links in den Tunnel, an dessen Ende ein verschlossener Durchgang ist. Es genügt nicht, den Sprengkopf am Tunnelanfang abzulegen. Ich muß bis ganz ans Ende rennen, die explosive Ladung unmittelbar an der Tür fallen lassen und dann schleunigst zurückrennen. Nur wenn ich schnell genug aus dem Tunnel heraus bin, überstehe ich die gewaltige Explosion. Lohn der Mühen: Der Durchgang ist offen!
Nachdem ich mir beim Schiffswrack die dicke Laserkanone wieder geholt habe, gehe ich ins das freigesprengte Gebiet.


Dr. Escher kann etwas Erste Hilfe gut vertragen

Der Rächer für Escher

Nachdem ich automatisch eine weiteren Schutzanzug verpaßt bekam, lande ich in einer größeren Halle. Zunächst halte ich mich rechts: Am

Wir haben den Symbolen des Alien-Alphabets Ziffern zugeordnet, damit Sie die Code-Erklärungen leichter nachvollziehen können



Ende des Gangs gelange ich in einen Raum mit einer geheimnisvoll schimmernden Tür. Doch zunächst muß ich mich um den großen Bruder des Kampfroboters kümmern, der mich im Reaktorraum soviel Nerven gekostet hatte. Nachdem er eine Menge Prügel einsteckte, trollt sich der Knabe und ich kann mit roher Kraft die schimmernde Tür öffnen. Auch die geheimnisvollen Aliens haben eine Vorliebe für triviale Logeleien: Erst nachdem ich das Muster des untersten Farbenfeldes identisch zu dem des obersten hingeklickt habe, erhalte ich einen formschönen Alien-Talisman.

Zurück in die Eingangshalle, wo am anderen Ende Dr. Escher von einem dieser pieksenden Roboter-Modelle belästigt wird. Ich hege aus verständlichen Gründen eine gewisse Aversion gegen diese Art von Pflegepersonal. Nachdem der Roboter zerlegt ist, gehe ich zu Dr. Escher und benutzt mein Heilgerät an ihr. Gerührt von soviel Nächstenliebe schenkt sie mir ein Alien-Übersetzungsgerät, das sich prima im blauen Tempel einsetzen läßt. Also raus und zurück zu den schwarzen Blöcken. Diesmal gehe bzw. schwebe ich nach hinten, klettere in den Alien-Tempel und benutze an den drei Wänden mit den Inschriften das Übersetzungsgerät (erst »lesen«, dann »übersetzen«).

Ausreichend über die Vergangenheit dieser Welt informiert, trabe ich zurück zu Dr. Escher. Durch Benutzung des Alien-Talismans vor dem schimmernden Tunnel werde ich in einen geheimnisvollen Raum gewarpt. Nach Benutzung der Säule in der Mitte erscheint ein Code-System mit neun Tasten. Um den nächsten Tunnel zu aktivieren, drücke ich erst die vierte, dann die neunte, die sechste und zum Abschluß die fünfte Taste (die in der Mitte).

Ich gehe durch das Portal und lande in einem Raum ohne Schwerkraft. Durch gezielten Einsatz meiner Laserwaffe treibt mich der Rückstoß allmählich in den anderen Tunnel. Hier gibt's ein Wiedersehen mit unserem Lieblingsprügelknaben. Nachdem er endlich niedergeboxt ist, nehme ich seinen Apparillo und benutze ihn. In der neuen, coolen Schimmer-Form bin ich in der Lage, durch das blaue Kraftfeld zu spazieren.

Im Nachbarraum stoße ich auf ein weiteres Display mit einem Puzzle: Um den Code zu knacken, müssen die Felder der Reihe nach ausgefüllt werden. Der Gag an der Sache: Bei jedem zweiten Feld muß die gegenteilige Richtung gedrückt werden. Im Klartext: Einmal Pfeil mit der gewünschten »Ausfüllrichtung« anklicken, dann auf den Pfeil, der das Gegenteil der nächsten angestrebten Richtung anzeigt. Dann wieder normal, Gegenteil, normal... und so weiter, bis die leere Fläche bunt ausgefüllt ist.

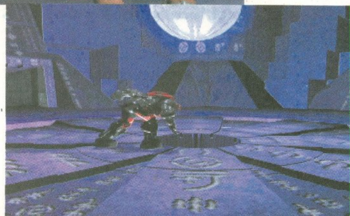
Aus Dankbarkeit für dieses Gefummel erzählt Opa Gen seine Lebensgeschichte und schenkt mir eine Alien-Batterie. Sofort tausche ich den neuen Energiespender gegen die Batterie aus, die ich gerade eingepflanzt habe. Mit Übertragungen Batterie/Gesundheit sollte jetzt gegeizt werden; nur wenn die Alien-Batterie mindestens dreiviertel voll bleibt, kann ich von dieser Welt entkommen.

Granaten-Gruß im Alien-Tempel

Ich kehre in den Tunnel-Kreuzungsraum zurück und bediene mal wieder das Säulchen in der Mitte. Diesmal drücke ich erst auf die dritte, die vierte und schließlich die Taste in der Mitte. Über den neuen Tunnel komme ich zum Gravitations-Ring. Durch Betreten der dreieckigen Felder können die sechs Scheiben des Rings bewegt werden. Um das Puzzle zu lösen, muß ich alle Segmente mit blau schimmerndem Rand vertikal auf eine Reihe bringen, die gerade nach Süden zeigt. Das zweite, vierte und sechste Dreieck bewegen jeweils zwei Ringscheiben auf einmal. Ich kümmere mich deshalb zuerst um diese Einstellungen und justiere dann mit den anderen Dreiecken die Scheiben 1, 3 und 5 (von innen nach außen gezählt).

Nach diesem Gefummel zurück zur Tunnelparade. An der Säule drücke ich die Tasten 3, 4, 9 und zuletzt wieder den mittleren Knopf. Der neu erleuchtete Tunnel flackert und kann deshalb noch nicht betreten werden. Neben ihm an der Wand ragen einige Ziegelsteine hervor, die sich bei näherer Betrachtung als Display entpuppen. Hier kann ich die Kugel im Alien-Tempel nach oben bewegen. Kurz warten, bis der neugierige Soldat seinen Kopf ein wenig zu weit über die Öffnung steckt... und Rumms, wieder runter mit dem Teil.

Dann ziehe ich die Kugel erneut nach oben, woraufhin der zweite Soldat eine Handgranate durch die Öffnung wirft. Der Knaller kullert bei mir am Tunnelende heraus. Ich nehme die Granate und werfe sie prompt zurück (vor den Tunnel stellen und benutzen). Ein kleines Feuerwerk später verwandele ich mich erneut in den Reflektions-Look, schnappe meine Kanone und spaziere so durch den jetzt begehbaren Tunnel.

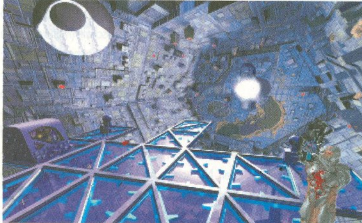


Von wegen »Alles Gute kommt von oben...«

Ich verlasse den Alien-Tempel und marschiere zurück zur »Icarus«. Auf dem Weg zum Lift bekomme ich Dr. Mastadas Flucht mit und besiege drei Soldaten. Durch mein Schimmer-Feld haben die Jungs Probleme, mich mit ihren Laserwaffen zu treffen. Beim dritten Soldat finde ich ein Logbuch, das mir den Mustercode für das Schott verrät. Über den Lift geht's zurück nach Ebene 3, wo der letzte Soldat auf mich wartet. Nachdem ich ihn besiegt habe, gehe ich in den Raum am Flurende und lasse mich wieder zur »Icarus« transportieren. Ich tausche meine Alien-Batterie gegen die alte Batterie aus, die ich vorher liegengelassen hatte.

Jetzt die Alien-Batterie benutzen und schon steige ich in das nun flugtüchtige Raumschiff und lasse den detonierenden Himmelskörper hinter mir.

Ich weiß nicht, was die nächsten Pläne meiner Schöpfer sind. Dr. Mastada ist entkommen, mysteriöse Alien-Trümmer driften hinter meinem Schiff durch den Weltraum – doch die Abspann-Credits verkünden das Ende dieses Programms. Werden wir uns wiedersehen in »Bioforge 2«? (hl)



Alien-Spezl Gen hütet eine Super-Batterie für die »Icarius«

KOMPLETTLÖSUNG: »BUREAU 13«

VAMPIRJÄGER

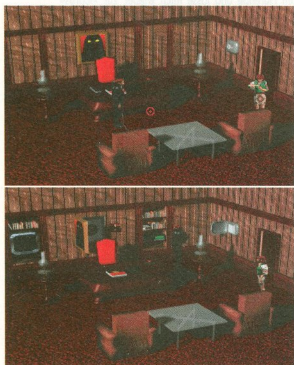
Übernatürliche Phänomene bekämpfen PC-Player-Leser nicht mit Knoblauch und Kruzifix, sondern mit unserer Komplettlösung zu »Bureau 13«.

Sie brauchen keinen Knoblauch, um mit den Vampiren aus »Bureau 13« fertig zu werden. Viel besser eignet sich die Lösung unseres Lesers Stephan Schendel aus Westerstede, der mit den Agenten Jimmy Suttle und Delilah Littlepanther gegen die übernatürlichen Phänomene antrat. Wenn Sie andere Agenten benutzen, müssen Sie teilweise anders vorgehen. Wer viele Punkte sammeln möchte, sollte alles, was er aufgemacht hat, auch wieder zumachen. Bei Gesprächen gibt man sich nie als Bundesagent zu erkennen, denn Polizisten werden bekanntlich keine Infos gegeben. Sie sollten außerdem alles lesen und sämtlichen Namen, die Sie im Spiel finden, versuchen zu überprüfen (es sind aber nicht über jeden Namen Infos vorhanden).

Im Polizeirevier

Nachdem unsere beiden Agenten in der kleinen Gasse neben dem Polizeirevier abgesetzt wurden, macht Jimmy sich gleich daran, den Zeitungsautomaten zu knacken. Hat er diesen geöffnet, liest er die Zeitung erst einmal (alle anderen nehmen das Geldstück aus der Einwurfsbox), danach gehen die beiden ins Polizeirevier. Einer schnappt sich den Sekundenkleber auf dem Schreibtisch des Sergeants und klebt damit die Tür zum Feuerlöscher zu. Als nächstes schubsen wir mal eben den Aschenbecher in den Papierkorb und lösen so ein kleines Feuer aus, worauf der Sergeant nach einem vergeblichen Versuch, den Feuerlöscher zu erreichen, stürmisch das Gebäude verläßt.

Nun ist genug Zeit, das Polizeirevier zu untersuchen. Zuerst gehen wir in das Büro des Sheriffs, öffnen den Schreibtisch und nehmen den Schlüssel für den Raum mit den Beweismitteln. Danach öffnet man den Sicherungskasten, entnimmt eine Sicherung und schaltet den Strom aus. Im Dunkeln tapsen unsere Helden zurück in das Büro des Sergeants, schließen die Tür zum Raum mit den Beweismitteln auf und nehmen die Kamera, die Bombenteile und den Polizeibericht mit. Es empfiehlt sich, alle Türen wieder zu schließen und den Strom wieder anzuschalten, da das Plus-Punkte bringt. Sind wir mit dem Polizeirevier fertig, laufen wir zum Kurierdienst, verwandeln Suttle in einen Taschendieb und schleichen hinter dem Nachtwächter hoch zum Umkleideraum. Oben angekommen, tauschen wir die heile Sicherung aus dem Polizeirevier gegen die verkohlte aus. Nun öffnet man den Spind rechts neben dem Eingang, durchsucht diesen und danach die darin befindliche Jacke von J.P. Withers und siehe da, wir finden einen Schlüsselbund.



Hier finden Sie ein unentbehrliches Video

Der Elektronikladen

Daraufhin schleicht Shuttle wieder nach unten und verläßt mit seinem Kollegen das Gebäude in Richtung »Rick's Elektronikladen«, wo er das Schloß knackt und sich so Eintritt verschafft (Man kann auch einen losen Stein, der sich rechts neben der Tür befindet, nehmen und die Scheibe einwerfen, was allerdings Minus-Punkte bringt). Im Laden angekommen nimmt man die Drahtschere sowie die Anrufbeantworter-Kassetten und untersucht den Tresen, worauf wir im Schatten des Tresens eine weitere Kassette finden. Nun spielen wir alle Kassetten nacheinander ab und erhalten auf diese Weise einige wichtige Infos. Danach knacken wir noch die Kasse und den Aktenschrank, entnehmen das Geld und die Kunden-Akte.

Jetzt geht man zum hinteren Teil des AI-Hauptquartiers, öffnet den Container und untersucht ihn; das dabei gefundene Paket zeigt man dem Wachmann am Haupteingang des Unternehmens, worauf der Trottel den Agenten Einlaß gewährt. Im Hauptquartier schnappen wir uns die Nachricht der Sekretärin und lesen sie. Danach betreten wir den Raum fürs Wachpersonal, nehmen die drei Videos und gehen damit in das Büro von Simpson. Dort öffnet man den Rauchmelder, entnimmt die Batterie und steckt diese in die Fernbedienung, die auf dem Schreibtisch liegt. Anschließend untersuchen wir das Bild hinterm Schreibtisch und zum Vorschein kommt ein Tresor. Nach einem kleinen Druck auf den roten Knopf am Schreibtisch öffnet sich die Verkleidung der Wand. Nun ergreifen wir das dritte Video aus dem Inventar, legen es in den Videorecorder und benutzen die Fernbedienung, worauf durch die Stimme von Simpson der Tresor geöffnet wird. Jetzt nehmen wir das rote Video und sehen uns dieses ebenfalls an. Danach darf man das Gebäude getrost verlassen und in Richtung Amerikanisches Zeitlager (AZL) marschieren.

Wissenswertes über Withers

Im AZL halten wir dem Punk den Schlüsselbund vor die Nase, denn hören kann er ja nicht. Der Punk springt daraufhin auf und holt »unser« Paket. Nach gründlicher Untersuchung des Paketes finden wir eine Scankarte und diverse Bombenteile. Mit der Scankarte gehen wir zum Gebrauchtwagen-Parkplatz, öffnen mit ihr den Van und betreten diesen. Nun haben wir Gelegenheit, den Computer über Withers zu befragen. Nachdem wir einige Infos über ihn eingeholt haben, verlassen wir den Wagen und finden dabei ein Buch von Withers, welches wir natürlich gleich lesen.

Aus dem Buch erfährt man, daß dieses Schlitzohr doch glatt noch einen Mordanschlag auf den Sheriffs plant. Wie könnte man dies wohl besser verhindern, als gleich zum Krankenhaus zu eilen? Dort angekommen erwischen wir Withers gerade bei frischer Tat. Nach einem kleinen Plauderstündchen mit ihm kommt der Sheriff zu sich und zieht, nach einer kleinen Rede, eine weitere Scankarte mit der Aufschrift »Level 4« hervor.

Nun gehen wir zurück zum Van und fahren mit diesem zum AI-Lager. Dort angekommen begibt man sich in das Waldstück hinter dem Waldweg und schnappt sich den Ast, den man auf dem Waldweg plaziert. Nach kurzem Warten kommt ein Lkw angerauscht, der wegen des Astes anhalten muß. Während der Fahrer aussteigt und den Ast beiseite schleppt, eilen die Agenten in den Lkw und fahren damit auf das Firmengelände.



Um den Sergeant zu vertreiben, muß der Papierkorb brennen

Die Firma

Dort öffnen wir das Lagertor, gehen hinein, nehmen die Säge und schalten den Strom ein. Mit dem Gerüst an der Außenseite der Lagerhalle fahren wir nun in den ersten Stock. Dort öffnen wir mit der Karte die Tür und betreten den Raum. Jetzt gibt man den Code aus der Nachricht der Sekretärin beim Lift ein und aktiviert so den Aufzug wieder. Mit dem Lift geht es nach unten, wo man zum Geheimlabor gelangt. Es ist jedoch angebracht, vor dem Betreten des Labors den Stolperdraht mit der Drahtschere zu zerschneiden, da man ansonsten verdampft. Im Geheimlabor nehmen wir das gelbe Buch auf und lesen es (Wer Punkte sammeln möchte, sollte die Namen aus dem Buch im Van-Computer durchgehen). Danach verlassen wir das Firmengelände und nehmen beim hinausgehen den Ast wieder an uns.

Der Vampirjäger

Im Van angekommen stellt man fest, daß es jetzt einen Anfahrtspunkt mehr gibt, welchen man gleich ansteuert. An der Kreuzung laufen die Agenten erst einmal in die Doogwood Drive und knacken mit Hilfe von Suttles Einbruchskünsten die Haustür von Eddie Houston. Im Wohnzimmer von Eddie nehmen wir die Tasche auf und durchsuchen sie, wobei sich allerlei Werkzeug für Vampirjäger findet. Nun betritt man Eddies Küche und schließt die Tür hinter sich; der zum Vorschein gekommene Mülleimer wird gleich durchwühlt und die gefundene Konzertkarte samt der Nachricht (lesen!) eingesteckt.

Anschließend laufen wir die Doogwood Drive weiter entlang und gelangen so an Dennis Sterlings Haus. Nach dem Aufbrechen der Haustür betritt man das Haus, eilt zum Anrufbeantworter und hört das Band ab. Nachdem wir Ted Simpsons »Liebesgrüße« gehört haben gehen wir in die Garage, öffnen alle Schränke und nehmen alles mit, was wir darin finden.

Das Ticket im Sarg

Jetzt verlassen wir dieses Haus und gehen weiter zum Parkplatz der Bibliothek, wo wir den Kofferraum des Autos öffnen, durchsuchen und alles mitnehmen. An der Vorderseite der Bibliothek läßt man Delilah den Postkasten aufreißen und das Botanikbuch entnehmen, wo nach eingehenden Untersuchungen eine Nachricht von Mrs. Warner auftaucht, die man wieder liest. Nach dem Schließen des Postkastens geht unsere Reise weiter zur High School.

Ist diese erst einmal aufgebrochen, gehen wir in das Klassenzimmer im hinteren Teil des Flures und finden dort eine weitere Nachricht von Mrs. Warner. Wieder auf der Straße geht man so lange weiter, bis »Stalker's Nachtclub« auftaucht. Dort zeigen wir dem Pförtner die Eintrittskarte aus Eddies Wohnung und betreten den Club. Nachdem wir uns durch die Masse der herumtobenden Fans gewühlt haben, gelangen wir durch eine Tür in einen Zwischengang. Den dort



DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Florian Stangl (fs), Michael Kim (mk; freier Mitarbeiter)

CHEFIN VOM DIENST
Babs Schwaiger (freie Mitarbeiterin)

REDAKTIONSASSISTENZ/SCHLUSSREDAKTION
Susan Sablowski

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Rolf Boyke

TITEL
Gestaltung: Journalsatz GmbH; Flight Unlimited © Looking Glass

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruber Straße 46a, 85586 Poing
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 769-199, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt, Stefan Grajer

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
und Jens Klüver, Tel. (08121) 769-380

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (08121) 769-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74023 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 168,– (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 84,– (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 144,– (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 192,– (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 96,– (nur (PC Player plus)
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1289,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20

Abonnementbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85

Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich



Die Kassetten enthalten wichtige Infos

liegenden Rauswerfer läßt man links liegen und geht weiter in die Umkleidekabine der Band, wo nach dem Durchsuchen des Sarges eine Nachricht von Eddie und eine Knoblauchzehe zu finden ist. Jetzt verlassen wir den Nachtclub wieder und gehen in die Sixt-Street.

Hinter dem bunten Plakat an der Wand befindet sich ein Geheimgang, durch den man in das Geheimversteck der Gang gelangt. Nach kurzem Gerede mit dem Gangmitglied nehmen wir die auf dem Boden liegenden Aufputschmittel und Beruhigungsmittel an uns und verlassen das Geheimversteck. Nun geht es auf den Parkplatz des Nachtclubs, wo das Gepäckfach am hinteren Teil des Busses geöffnet wird. Dort findet man keinen anderen als Eddie Houston, den alten Vampirjäger. Nachdem wir Eddie erst mal unter die Lupe genommen haben, entfernen wir den an seinem Hals befindlichen Chip, was ihn wieder normal werden läßt. Nach dieser Heldentat geht man in den Kräuterladen.

Hilfe für die Geisel

Dort nimmt man alles greifbare mit und wird mit Veronica Cotten konfrontiert, sobald man das Amulett aufnimmt. Wir bejahen ihre Frage und geben der Verkäuferin das Amulett zurück (sehr wichtig!). Beim Verlassen des Ladens fällt uns eine Katze auf (Almor), ihr folgen wir. Zwischendurch kehrt man allerdings in Cavens Bar ein und trifft dort auf Sawbuck, der eine Geisel hat und diese zu erschießen droht. Nach sinnlosem Einreden auf Sawbuck überlegt man kurz, wie man ihn dazu kriegt, die Geisel gehen zu lassen. Die effektivste Lösung: Unser Agent geht einfach hin und haut Sawbuck eine auf den Kopf (Gibt aber Minuspunkte).

Nun verläßt man die Bar wieder und folgt weiterhin der Katze bis zum Van, wo Dennis Sterling anzutreffen ist. Wir reden kurz mit ihm und entfernen auch ihm den Chip am Hals, worauf er uns gesteht, daß er eine Bombe »nur so zum Vergnügen« an unseren Wagen gebaut hat. Kein Problem für Staatsagenten, wir nehmen unsere Drahtschere und schnipp, schon ist die Bombe entschärft. Mit dem Van folgt man der Katze zum Friedhof, wo sie den Spieler zu Veronica Cottens Haus führt. Doch bevor man in das Haus geht, schießt man noch ein Foto von dem beschmierten Grabstein. Nach dem betreten des Hauses gehen wir schnell zu Veronica und reißen auch ihr den Chip vom Hals. Damit sind alle Drohnen unschädlich gemacht, was uns Stellerix, der Dämon, durch sein plötzliches Erscheinen auch gleich bestätigt.

Anschließend gehen wir in die Kirche und ignorieren vorerst den »Grünschädel« auf dem Friedhof. Wir übergeben das Foto dem Pfarrer, worauf er uns ein Buch der Verbannung gibt. Jetzt läuft man durch die Küche in das Schlafzimmer vom Pfarrer und nimmt das Kruzifix von der Wand. Danach sägen wir einen Zweig aus dem Ast und aus dem Zweig eine Holzscheibe. Die Luke, die sich beim Zersägen öffnet, soll wohl ein kleiner Witz vom Programmierer sein, man kann zumindest nicht viel damit anfangen. Nun gehen wir wieder zum Pfarrer und befragen ihn zum Thema Magie, worauf er uns zur Bibliothek schickt.

Der blutige Knochen

Gesagt, getan. Zurück in der Doogwood Drive können wir wählen, ob wir zur Bibliothek gehen oder nicht. Wer Punkte sammeln will, geht hin und ermittelt dort im Computer unter »Einschluß« den Standort des Buches im Regal, wird aber im Keller feststellen, daß das Buch verliehen ist. Wir sparen uns deswegen den Gang und begeben uns in die Elm Street, wo wir Suttle dazu bringen, die Haustür aufzubrechen. Im Wohnzimmer der Gambacks findet man das Buch der Magie und liest es.

Schlau wie man nach der Lektüre ist, fährt man zurück zum Friedhof und hält dem Dämon am Grabstein das Kruzifix ins Gesicht. Anschließend nimmt man die Schaufel und hebt das Grab hinter dem bemalten Grabstein aus. Ist die Arbeit vollbracht, entwenden wir der Leiche einen Fingerknochen. Damit geht man in die Küche der Kirche und stellt fest, daß sich der Pfarrer inzwischen geschnitten hat. Mutig wie wir sind, tauchen wir den Fingerknochen in das Blut und schreiben mit ihm den Namen des Dämonen auf die Holzscheibe. Nach einem kurzen Aufleuchten des Holzstückes geht man über den Friedhof zu den Mausoleen und betritt dann das hintere Mausoleum.

Da Stellerix uns ja die Tür weggenommen hat, lassen wir einfach den Agenten mit den Holzstück gegen die rechte Wand laufen und siehe da, die Wand ist verschwunden. Das paßt dem Dämonen aber gar nicht, doch nachdem er einen Blick auf das Holzstück geworfen hat, bleibt ihm nichts anderes übrig, als wieder ins Jenseits zu verschwinden. Er schafft es aber gerade noch, uns eine Scankarte für den Level 6 im AI-Lager zuzuwerfen.

Der Endkampf

Im AI-Lager öffnen wir mit der Karte die Tür zum Level 6 und betreten den dahinterliegenden Wachraum. Dort warten wir eine Weile (am besten nicht bewegen), bis der Wachmann den Raum verläßt. Nun schüttet man schnell das Beruhigungsmittel in den Kaffee und verläßt den Raum. Wenn die Agenten den Raum wieder betreten, liegt der Wachmann schon im Tiefschlaf. Diese Situation nutzen wir aus und durchsuchen ihn, wobei eine Scankarte für Level 7 zu finden ist. Mit dieser Karte öffnen wir die hintere Tür zum Programmiererraum. Dort gibt man der völlig geschafften Programmiererin das Aufputschmittel, welches sie gleich wieder zum Leben erweckt. Nach einem etwas längeren Gespräch mit der Frau verlassen wir den Raum nach rechts, laufen über den Korridor ins EMP-Labor und nehmen dort das EMP-Gerät. Zurück auf dem Korridor öffnet man vorne links die braune Tür und betritt einen weiteren Korridor, an dessen Ende Ted Simpsons Büro ist.

Wir öffnen mit der Karte für Level 7 Simpsons Büro, treten ein und drücken die Büste auf dem Schreibtisch, wodurch sich der Schrank öffnet. Durch diese Geheimtür gelangt man in den Vorraum zum Großrechner, doch leider kommt man nicht an die Tür. Also benutzen wir einmal das EMP-Gerät, welches nach grellem Aufblitzen nicht nur die Sicherheitsvorrichtung lahmlegt, sondern auch die Tür verklemmt.

Aber alles halb so wild. Wir gehen noch einmal ins EMP-Labor, laden dort das EMP-Gerät auf und begeben uns dann wieder in den Wachraum. Im vorderen linken Teil des Zimmers findet man nach eingehender Untersuchung eine Geheimröhre, die sich jetzt öffnen läßt. Auf diesem Weg gelangen wir in den Großrechner-Raum, wo Ted Simpson benommen am Boden liegt. Nach einer ernsthaften Unterhaltung mit ihm verrät er uns den Code zum Abschalten des Rechners. Nun begibt sich der Agent mit dem EMP-Gerät auf den Stuhl in der Mitte des Raumes und reist so in die Virtuelle Welt, wo er auf den Virus trifft. Nachdem der Virus uns seine Story erzählt hat, werden wir feststellen, daß er uns nicht an die Eingabetafel läßt. Also benutzen wir nochmal das EMP-Gerät, das den Virus offensichtlich einschüchtert. Jetzt gibt man in aller Ruhe den Code ein. Mit viel Getöse verabschiedet sich der Virus und das Spiel ist gelöst. (fs)

MISSION-TIPS FÜR »X-WING CD-COLLECTION«

DIE MACHT MACHT'S

Unsere Tips zu den Bonus-Missionen der »X-Wing CD-Collection« verhelfen flügelkranken Rebellen-Piloten zu neuen Erfolgen.

Für die imperialen Einheiten brechen jedesmal schwere Zeiten an, wenn Stephan Schädel aus Hilden sein Raumschiff entert. Seinen Tips zu den sechs Bonus-Missionen der »X-Wing CD-Collection« entnehmen Sie, wo die Schwachstellen des Gegners zu suchen sind. Falls nicht anders angegeben, werden die Missionen mit maximaler Energie auf Laser (Kombifeuer) und Schilde gestartet.

Mission 1: Protect Cargo Transfer

Als erstes identifizieren Sie schnellstmöglich alle feindlichen Container. Ist das geschafft, konzentriert man sich auf sämtliche TIE-Interceptor-Staffeln und TIE Bomber, denn nur sie können den Einsatz zum Scheitern bringen. Fangen Sie auf keinen Fall Gefechte mit den TIE Advanced an, diese sollen nur von den Bombern ablenken! Setzen Sie die Flügelmänner ständig auf neue Bomber an und sobald ein Ziel »schwer beschädigt« ist, läßt man von ihm ab und kümmert sich sofort um den nächsten.

Mission 2: Destroy Troop Convoy

Ihre Aufgabe ist es, von allen Transportern und Frachtern je 50 Prozent zu zerstören. Knifflig ist dieser Einsatz deshalb, weil man es mit einem ganzen Rudel von Transportern zu tun bekommt. Zerstören Sie schnellstens alle Jagdbomber und Transporter, wobei letztere immer Vorrang haben! Benutzen Sie dabei nur die Laser, die Torpedos brauchen Sie gegen Ende der Mission.

Um die Fregatte kümmern sich die B-Wings. Fliegen Sie nie zu nahe an Transporter heran, denn falls diese zerstört werden, wird Ihr Raumschiff eventuell von umherfliegenden Trümmerteilen getroffen. Ganz wichtig ist, daß die Flügelmänner immer beschäftigt sind, also weist man ihnen ständig neue Ziele (Jagdbomber oder Transporter) zu.

Erhält man von der R2-Einheit die Meldung, daß die Mission erfolgreich war, taucht ein Sternzerstörer auf. Wer Lust und noch alle Torpedos hat, versucht ihn zu zerstören (erst die beiden Schildgeneratortürme mit je drei Torpedos), das gibt massig Bonuspunkte.

Mission 3: Attack Star Destroyer

Sobald man den Sternzerstörer vor sich sieht, setzt man die Flügelmänner auf die herannahenden TIE Fighter an. Sie dagegen versuchen, den Sternzerstörer von hinten anzufliegen, um die beiden Schildgeneratortürme mit je drei Torpedos zu zerstören. Setzen Sie die Flügelmänner immer wieder auf den TIE Fighter an, der Ihnen gerade im Nacken sitzt. Hat man die Generatortürme zerstört, schaltet man mit



Den Sternzerstörer schaltet man mit Torpedos aus

der Ionenkanone den Sternzerstörer aus. Ist dies geschehen, starten sofort zwei Shuttles des Imperiums, um den rettenden Hyperraum zu erreichen. Zerstören Sie das erste Shuttle gleich mit Torpedos oder Lasern und schalten danach sämtliche Energie den Triebwerken zu. Das zweite Shuttle ist ziemlich fix, deshalb darf man nicht zuviel Zeit mit dem ersten verlieren. Sobald man bis auf zwei Kilometer an das zweite Shuttle herangekommen ist, zerstört man es mit zwei Torpedos. Dann werden der Sternzerstörer und die beiden Container vernichtet.

Mission 4: Protect Convoy

Diese Mission ist eigentlich ganz einfach, wenn man sich streng an die Anweisungen aus der Missionsbesprechung hält. Das wichtigste ist, daß man den Flügelmann immer auf ein neues Ziel ansetzt, sobald das letzte zerstört wurde. Halten Sie sich bei der Zielauswahl an die vorgegebene Reihenfolge: Attackieren Sie zuerst alle Y-Wings, anschließend alle X-Wings. Dann kümmert man sich schnellstens um die Transporter und um die Gunboats.

Mission 5: Attack Imperial Stockyard

Das einzige Ziel ist die Zerstörung aller feindlichen Container. Bis man sich um die Gruppen C 558 und C 442 kümmern kann, muß man erst die vier Shuttles ausschalten. Danach sollte man mit je vier Torpedos und den Lasern die drei imperialen Korvetten zerstören. Hat man ein wenig Luft, werden schon einige Container oder Minen (insgesamt sechs) eliminiert. Wenn die R2-Einheit meldet, daß Jagdbomber der Gruppe NU im Anmarsch sind, konzentriert man sich mit den Flügelmännern sofort auf diese. Sollte man irgendwann Hilfe benötigen, versucht man die TUG »EMPLEH« zu zerstören, es erscheinen sofort helfende X-Wings. Sind die drei Jagdbomber erledigt, nervt nur noch ein TIE Bomber. Beschädigen Sie ihn oder kümmern Sie sich so um die insgesamt zwölf Container.

Mission 6: Protect Your Mothership

Man muß versuchen, den Kreuzer »EXCELSIOR« vor sämtlichen Attacken der Imperialen zu beschützen, bis er in den Hyperraum springt. Da die Schilde des Kreuzers beschädigt sind, sollte man jede Gefahr frühestmöglich ausschalten. Fliegen Sie allen TIE Bombern sofort entgegen und zerstören die Raumer einer Gruppe bis auf einen, den Sie nur schwer beschädigen. Alle vier Bomber der Gruppe ETA müssen allerdings schnellstens zerstört werden, die haben es nur auf Sie abgesehen!

Irgendwann tauchen zwei Jagdbomber der Gruppe MU und drei Korvetten auf. Vernichten Sie auch diese sofort, möglichst ohne Torpedos. Hat man alle TIE Bomber und Jagdbomber abgefangen, setzt die Fregatte »BLUE FOX« insgesamt vier TIE Interceptor als Ablenkung ab, um dann selbst zum Angriff auf die »EXCELSIOR« überzugehen. Zu diesem Zeitpunkt sollten auch drei neue Y-Wings eingetroffen sein, welche die Fregatte sofort angreifen. Ignorieren Sie die Interceptors und versuchen Sie, hinter die Fregatte zu kommen.

Sie sollten nun noch mindestens vier Torpedos (besser sechs) haben. Die »BLUE FOX« muß unbedingt vernichtet werden, oder sie zerstört den Kreuzer, bevor er den Sprung in den Hyperraum schafft! **(fs)**



Sind alle Angreifer beseitigt, vernichten Sie die Container

KOMPLETTLÖSUNG ZU »DISCWORLD«

SCHEIBEN-SALAT

Schon einen Monat nach der Veröffentlichung von Discworld hat es Pleitenmagier Rincewind bis zum Finale geschafft und Ankh-Morpork gerettet.

Psygnosis' neues Grafikadventure »Discworld« kann man nicht gerade als einfach bezeichnen: Viele Rätsel sind nur durch oktarine Geistesblitze zu lösen, außerdem ist das Spiel recht umfangreich. Doch glücklicherweise ließ sich Hofmagier Rince-Jörg breitschlagen, seine Abenteuer vom ersten Aufwachen bis zum feierlichen Happy-End niederzuschreiben. Discworld besteht aus drei Kapiteln mit mehreren Teilaufgaben, sowie dem Finale im vierten Kapitel. Obwohl es im folgenden nicht explizit angegeben wird, sollte man grundsätzlich mit sämtlichen Personen reden und sich auch sonst alles anschauen – sonst geht ein großer Teil der Atmosphäre verloren.

Das erste Kapitel

Der Schatzmeister der Unsichtbaren Universität weckte Rincewind aus einem verworrenen Traum: Der Erzkanzler wollte ihn sehen! Flugs ließ sich unser Held ein Stockwerk tiefer von diesem den Befehl erteilen, ein bestimmtes Buch herbeizuschaffen. Mit dem Besen aus der Abstellkammer weckte Rincewind die auf seinem Schrank schlafende Truhe – in ihr würde er in Zukunft alle Gegenstände verstauen, da er selbst nur immer einen in der Hand halten konnte. Aus dem Schrank holte er seine Geldbörse und stiefelte nach unten. Durch Überreichung der Banane (aus der Truhe) überzeugte er den Bibliothekar (einen Orang Utang, der auf das Wort »Affe« sehr allergisch reagieren konnte), das Buch herauszusuchen. Außerdem sprach Rincewind in der Bibliothek mit einem schäbigen Typen, der sich eine goldene Banane hinters Ohr geklemmt hatte und vom »L-Space« faselte. Nach letzterem fragte unser Held den Bibliotheks-Orang-Utan aus, bevor er zum Erzkanzler zurückkehrte. Der ersann mit Hilfe des Buchs einen Plan, wie der Drache, welcher Ankh-Morpork terrorisierte, zu besiegen sei – zumindest ließ er Rincewind das glauben. Zu diesem Zweck waren fünf Gegenstände nötig, die unser Protagonist herbeischaffen mußte.



Rincewind hat nur eines im Kopf: das Drachengold zu finden!

Der Zauberstab

Im Speisesaal tauschte Rincy einfach seinen Besenstiel mit dem magischen Stab des hör- und sehgeschädigten Windle Poons' aus. Dann nahm er aus der Küche eine weitere Banane mit und ging in den Universitätshof. Vom Zauberlehrling ließ er sich erklären, wie das Tor zu öffnen sei. Den bei seinen eigenen Öffnungsversuchen herbeigezauberten Frosch einsteckend, verließ er schließlich das Unigelände. Vor dem Palast spielte er die beiden Wachen gegeneinander aus und konnte so ins Innere gelangen. In einem Badezimmer fand er einen Spiegel, wonach er sich wieder von dannen machte.

Der Lockenwickler

Nun spazierte Rincewind zum Marktplatz (Square), wo er zweimal hintereinander beim Psychotrickser vorbeischaute und mit den Patienten redete; beim zweiten Besuch konnte er den an der Wand hängenden Schmetterlingsfänger einstecken. Dann klaute er draußen eine Tomate und warf sie auf den angeketteten Steuereintreiber. Aus der nächsten Tomate kletterte ein Wurm, den Rincewind schnurstracks einfing. Ein Stückchen weiter sprach er mit einem Straßenjungen, der ihm die Kunst des Taschendiebstahls beibrachte. Dann verließ er den Platz in Richtung der Kneipe »Broken Drum«. In dieser bestellte er etwas zu trinken und steckte den Krug sowie eine Streichholzpackung ein. Als nächstes schlurfte Rincy von Süden her in die lange Straße im Osten der Stadt. Beim Friseur untersuchte er den Lockenwickler der Frau und sprach sie daraufhin an. Nachdem er sie überzeugt hatte, daß eine glatte Haartracht angemessener wäre, schwatzte er ein wenig mit dem Friseur. Als dieser von »seinem Milchmädchen« tagzuträumen begann, konnte Rincewind die neuerlangten Diebesfähigkeiten unter Beweis stellen: Im eigenen Inventar das Diebstahl-Icon angeklickt, danach die Tasche des Friseurs – und schon war der Lockenwickler sein Eigen.

Der Drachen-Odem

Unser Möchtegern-Magier stiefelte weiter die Straße entlang, bis er an einen Spielzeugladen kam. In diesem eignete er sich einen der rosa Plüsch-Esel sowie etwas Bindfaden an.

Nun konnte er die Straße verlassen und sich zum Stall im Süden Ankh-Morporks aufmachen, wo er etwas Mais aus einem Sack entwendete. Sein nächster Weg führte Rincewind zur Gasse (Alley). Dort transferierte er den Spiegel aus der Truhe in sein eigenes Inventar und ging nach rechts. Plötzlich benahm sich ein großer Pflasterstein gar merkwürdig und katapultierte den Zauberer in die Luft. Vom Dach aus kletterte Rincewind zum nahegelegenen Turm, wo er den Spiegel an der Fahnenstange befestigte. Nach etwas Herumprobieren konnte er den Drachen anlocken, der auf dem Spiegel den benötigten Drachen-Odem hinterließ. Wieder zurück auf den Dächern, warf Rincewind die links befindliche Leiter zielsicher zur Truhe hinunter und kletterte dann zum einzig erreichbaren Fenster, was ihn wieder auf den sicheren Erdboden brachte.

Der Dämon

Nun stiefelte der Nachwuchszauberer abermals nach rechts, dieses Mal aber über den Pflasterstein hinweg. In einem kleinen Häuschen hielt er ein Schwätzchen mit dem Alchemisten, der viel von seiner Kamera (einer kleinen Kiste mit einem winzigen, bildermalenden Dämonen) und bewegten Bildern (viele kleine Dämonen, die ihre Bilder wahnsinnig schnell malen) erzählte. Um ihn abzulenken, schüttete Rincewind etwas Mais in den Topf kochenden Öls und wollte darauf den Dämonen aus der Kamera einstecken. Doch der lebende Fotobelichter entkam nach draußen, in ein Mauseloch. Rincewind folgte ihm und setzte den an die Schnur gebundenen Wurm als Köder ein – voilà!

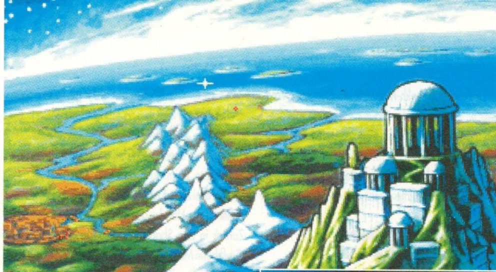
Die Pfanne

Nun fehlte es unserem magischen Spezialagenten

nur noch an einem Gegenstand: der Pfanne des Universitätskochs. Den Pfad neben dem Eingang zum Hauptgebäude nehmend, kam er an ein verschlossenes Haus. Nachdem er einen der herumliegenden Säcke in die Truhe gesteckt hatte, transferierte er den Schmetterlingsfänger in sein eigenes Inventar. Dann stellte Rincewind die Leiter ans Fenster und kletterte hinauf. Mit etwas Geschick fing er den vom Koch nach oben geschleuderten Pfannkuchen, was ersteren so sehr verärgerte, daß er sofort die Küche verließ. Jetzt war die Bahn frei: Flugs holte sich unser Held die Bratpfanne und übergab danach alle fünf Gegenstände dem Erzkanzler. Wenig später rannte Rincewind mit dem vom Kanzler gebastelten Metalldetektor durch die Straßen Ankh-Morporks, bis er im Südwesten der Stadt in einem Schuppen auf einen großen Goldschatz traf. Gerade, als er den Schatz eingesammelt hatte, bekam er von einem großen, roten Etwas seine nächste Aufgabe erklärt.

Das zweite Kapitel: Die Verschwörung

Nachdem er von der Verschwörung erfahren hatte, rannte Rincewind zur Universitätsbibliothek. Dort gab er dem Bibliothekar eine weitere Banane – doch das gesuchte Buch war gestohlen worden! Rincewind schenkte nun wohl oder übel der schäbigen Gestalt »alles Gold der Welt«. Im Gegenzug erhielt er die goldene Banane, die er dem Bibliothekar gab. Dieser öffnete ein geheimes Tor zum »L-Space«, durch den Rincewind mutig schritt – und prompt in der Nacht zuvor wieder herauskam. So konnte er hautnah miterleben, wie ein Dieb das Drachenbeschwörungsbuch stahl. Natürlich war es Rincewinds nächste Aufgabe, in den geheimen Unterschlupf zu kommen, zu dem er den Dieb verfolgte.
Im nächtlichen Park traf Rincewind auf sich selbst, wie er laut schnarchend einen Rausch ausschlief. Einer Redewendung folgend, stopfte Rincewind seinem betrunkenen Abbild einen Frosch in den Hals. Daraufhin fing er den herumflatternden Schmetterling mit dem dazugehörigen Netz und ging zum nächtlichen Straßeneck, an dem tagsüber der Mönch gepredigt hatte. Dort benutzte unser Held den Flatterling mit dem Straßenlicht, wodurch er – frei nach der Chaos-Theorie – am folgenden Tag ein Gewitter auslöste. Durch den L-Space ging's in die Gegenwart zurück. Rincewind borgte sich im Hof hinter dem Fischhändler die zum Trocknen aufgehängte Mönchsrobe. Dann machte er sich zur »Broken Drum«-Kneipe auf, untersuchte die grüne Counterwise-Wine-Flasche auf dem Regal und bat den Barkeeper um ein Glas davon. Dieses steckte Rincewind kurzerhand ein und kehrte zum Vorabend zurück, wo er sich sofort zum Unterschlupf aufmachte, noch



Das Umfeld von Ankh-Morpork wartet mit Wäldern, Zwergenminen und Welt-Enden auf.

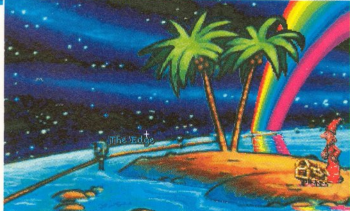
bevor der Dieb erschienen war. Dort drehte er zunächst am linken Abflußrohr und wartete dann hinter dem Zaun auf den Räuber. Bei dessen Ankunft hielt Rincy das eben geklaute Glas gegen das rechte Abflußrohr. Da er auf diese Weise das Paßwort mitbekommen hatte, konnte er die Robe anziehen und Einlaß begehren. Drinnen erlebte er dann die Herbeibeschwörung des Drachen mit und identifizierte die vermummten Bruderschaftler – alle sechs hatte er schon in »Zivilkleidung« gesehen. Um den Drachen vom Bann zu befreien, würde Rincewind von jedem Verschwörer ein goldenes Objekt stehlen und es der Feuerechse bringen müssen. Also kehrte er wieder in die Gegenwart zurück.
Damit er die Stadt später verlassen konnte, besorgte sich der Nachwuchszauberer zunächst einmal einen Passierschein. In der Kneipe sprach er hierzu mit dem ängstlichen Typen und holte sich danach aus dem Gasthaus (Inn) das Bettlaken, sowie das Schaumbad aus dem rechten Raum. In der Vergangenheit suchte er abermals das Gasthaus auf, wo er sich das Laken überzug, den Typen erschreckte und dann das Schmuckkästchen befingerte. Diese Prozedur (in der Gegenwart mit dem Angsthasen reden, ihn in der Vergangenheit erschrecken und dann das Kästchen benutzen) wiederholte er – und bald konnte er den Passierschein in Händen halten.

Die Narrenkappe

Auf dem Pfad hinter der Universität holte sich unser Protagonist den Mülleimer, woraufhin er zum Marktplatz schlenderte. Beim Psychiater setzte er sich in den linken Stuhl, und wurde prompt nach oben gerufen. Von der Untersuchung behielt er zwei Tintenklecksbilder übrig, mit denen er beim Palast abermals einen Streit zwischen den Wachen verursachte. Im Inneren des Palastes sprach Rincewind dann mit den drei Bittstellern und kippte den Mülleimer über dem Narren aus. Vom Magier verfolgt, rannte dieser prompt ins Umkleidezimmer. Um an die abgelegte Narrenkappe zu kommen, kippte Rincewind das Schaumbad in die Wanne.

Der Zahn des Dunnymans

Vom Marktplatz aus gelangte Rincewind zur Kläranlagen-Maschine. Der dazugehörige Dunnyman trug einen Goldzahn, der bei näherer Betrachtung aufblinkte. Von »Cut me own throat«-Dibbler erwarb unser Held einen Donut, den er dem Dunnyman schenkte. Der rannte gepeinigt zum Zahnarzt-Friseur am Anfang der langen Straße. Beim Psychotrickser des Marktplatzes sprach Rincewind unterdessen mit dem Milchmädchen, dessen Nachricht er dem Multifunktionsfriseur überbrachte. Nun konnte unser Held mit der Maschine den schmerzenden Goldzahn des Dunnymans ziehen und sich damit aus dem Staub machen.



Das Ende der Welt läßt erkennen, wie die Scheibenwelt zu ihrem Namen kam.

Der Staubwedel des Kaminfegers

Im Spielzeugladen holte sich Rincewind eine Nikolauspuppe und steckte sie ins eigene Inventar, anstatt in das der Truhe. An der rechts vom Laden befindlichen Straßenecke erleichterte er den Troll um ein Tongefäß. Danach ging es weiter zum Stadttor, wo Rincewind in einer Kiste Schwarzpulver und Feuerwerkskörper fand. Nun führte sein Weg abermals zur Gasse mit der Katapult-Bodenplatte. Auf den Dächern wurde kurzerhand der Nikolaus in den rechten Kamin gestopft, bevor es wieder zum sicheren Boden hinabging. Im Haus des Alchemisten stellte Rincewind das Schwarzpulver-Faß in die Feuerstelle und benutzte den Bindfaden damit. Vor dem Haus entzündete er die aus dem Abflußrohr ragende Lunte per Streichholz – und war um einen goldenen Staubwedel reicher.
Nachdem Rincewind den Torwachen seinen Passierschein gezeigt hatte, machte er einen Abstecher

ins Umland von Ankh-Morpork. Im Dunklen Wald holte er sich in Nanny Oggs Hexenhütte mit dem Tonkrug etwas Vanillepudding (Custard) aus dem Kessel. Am Ende der Welt rüttelte Rincy an der Palme und fischte die brav herabgefallene Kokosnuß mit Hilfe des Schmetterlingsnetzes aus dem Wasser.

Des Fischhändlers Gürtelschnalle

Dann machte er einen Abstecher ins Gebirge, was ihm – der Truhe sei gedankt – eine Feder sowie ein Riesenei einbrachte. Nach der Rückkehr in die Stadt besuchte er in der Vergangenheit die »Drum«-Kneipe. Dort schaute er das Bild hinter dem kleinen Gast an und drehte dann dessen abgestelltes Glas um. Durch die entstehende Schlägerei konnte Rincewind per Leiter an das Kneipen-Emblem herankommen, von dem er den Trommelstock entfernte. »Zurück in der Zukunft« begab er sich in den Uni-Speisesaal und schlug mit dem Stock kräftig auf den Gong. Daraufhin konnte sich unser Held auf dem Campus die Feigentüte aneignen, mit der er zum Fischhändler marschierte. Per Schnur band er dem Tintenfisch die Arme zusammen, schnappte ihn und warf das arme Tier in das hinter dem Stand befindliche Plumpsklo. Nachdem er den Inhalt des Tonkruges hinterher gekippt hatte, versteckte Rincewind eine Feige im Kaviar und sicherte sich das Tintenfisch-Bild. Während der eiligen Geschäfte des Händlers klaute ihm der Pannenmagier die goldene Gürtelschnalle.

Kelle und Diebesschlüssel

Rincewind kehrte zum Marktplatz zurück, um sich mit dem Straßenjungen zu unterhalten. Nachdem er den geheimen Handschlag gesehen hatte, suchte er wieder die Vergangenheit auf. Dort schaute er sich das Graffitti an der Toilettentür an und sprach dann in den »Shades« (dem Diebesviertel) mit der rechten der drei Damen des Rotlichtbezirks. Um »Big Sally« zufriedenzustellen, waren drei Backzutaten nötig: Mehl (aus der Universitätsküche), das Riesenei sowie die Milch aus der Kokosnuß. An letztere kam Rincewind durch Einsatz des rostigen Schraubenziehers heran, den er im Schuppen fand. Nachdem er alle drei Zutaten nach oben zu Sally geworfen hatte, erhielt unser Held ihre Pumphose (bloomers). Die überreichte er in der Jetztzeit dem Straßenjungen, welcher ihm beeindruckt den geheimen Handschlag beibrachte. Beim Ausprobieren der neuen Fähigkeit an den drei alten Knackern fiel Rincewind ein Büstenhalter in die Hände, den er an die Holzleiter band. Zurück in den Shades, benutzte er den geheimen Gruß beim Maurer, der ihm dafür seine Kelle schenkte. Ein Stück weiter tönte lautes Schnarchen aus einer verfallenen Hütte. Mit Hilfe der Leiter betrat Rincewind den Schlafraum des Diebes und kitzelte ihn mit der Feder. Auf diese Weise konnte sich der Magier den letzten goldenen Gegenstand, den Skelettschlüssel, sichern.

Das Ende des zweiten Kapitels

Der Drache zeigte sich alles andere als dankbar, nachdem Rincewind ihm alle sechs Gegenstände überreicht hatte – stattdessen drohte er dem rotgewandeten Hasenherz damit, »sich für den Abend besser nichts vorzunehmen!« Keine Sorge: Obwohl von nun an in regelmäßigen Abständen Bruderschaftler eingeäschert wurden, konnte unserem Helden nichts passieren – genaugenommen stand er nicht einmal unter Zeitdruck. In aller Ruhe suchte Rincewind den Marktplatz auf und sprach dort mit Nanny Ogg. Nachdem sie ihm den Magic Carpet verkauft hatte, sah er darunter ein Buch mit Vanillepudding-Rezepten liegen. Um dieses mitnehmen zu können, mußte sich Rincy dazu durchringen, der Hexe Komplimente zu machen. In den wenigen Sekunden, während derer Nanny auf eine Zuwendung von ihm wartete, schnappte er sich schnell das Rezeptebuch. Nachdem er abermals durch das L-Space-Tor gegangen war, nahm Rincewind sofort das Drachenbeschwörungsbuch an sich, bevor es der Dieb stehlen konnte. Indem er das Drachenbuch zügig mit dem Rezeptebuch benutzte, vertauschte er die Einbände und stellte daraufhin das Rezeptbuch (mit falschem Cover!) zurück ins Bücherregal. Der nun erscheinende Dieb brachte das falsche Buch zum konspirativen Treff, was die Beschwörung merklich abwandelte. Die Drachengefahr schien also endgültig beseitigt.

Das dritte Kapitel

Die Eigenheit der Scheibenwelt-Drachen ist, daß es nur die Sumpfdrachen wirklich gibt. Ihre großen, roten, gefährlichen, bösartigen, feuerspuckenden Verwandten hingegen existieren erst von dem Moment an, an dem man wahrhaftig an sie glaubt. Als nun unser Held zum Palast rannte und dem Patrizier stolz von seiner Leistung erzählte, stieß er auf blankes Unverständnis: Da er ja am Vortag die Beschwörung sabotiert hatte, hatte es in der Gegenwart auch nie einen Drachen gegeben. Bis jetzt, denn durch Rincewinds überzeugte Beteuerungen rief er den rachelüsternen Flammenwerfer natürlich abermals auf den Plan. Um ihn endgültig loszuwerden, hatte Rincy nur eine Möglichkeit: Er mußte seine Chancen beim Zweikampf mit dem Drachen auf genau 1 zu 1000000 bringen.

Anmerkung: Von jetzt an erscheint bei fast jedem Gespräch ein Spezialfenster, in dem man verschiedene Gegenstände miteinander kombinieren kann. Ziel des dritten Kapitels ist, alle notwendigen Gegenstände zu finden, um auf die oben erwähnte Prozentchance zu kommen. Außerdem muß mit bestimmten Personen gesprochen werden: wegen der Camel Flage mit Big Sally, betreffs des Schnurrbarts mit dem Troll. Für Infos bezüglich der Tätowierung labert man mit dem Barkeeper, dem Milchmädchen und der Amazone. Letztere weiß auch etwas über das Schwert, das »Ting« macht, zu berichten. Am meisten Aufwand macht das Auge Offlers: Man muß mit den Alten, den Zauberern, dem Barkeeper, sowie nochmals mit den Zauberern und den Alten reden.

Camel Flage und Magisches Buch

Rincewind stiefelte in die Uni-Küche, wo er einen Spachtel fand. In den Shades sprach er mit Big Sally, worauf er an der Stelle, wo der Maurer stand, den Spachtel mit dem »Wandgemälde« benutzte. Dann doppelklickte er auf die Rußfigur und hatte das Gewünschte – eine »Carmouflage«. Aus dem Diebesnest zur Rechten holte er sich ein Messer, das in einem Beutel versteckt war. In der Bibliothek suchte unser Held geduldig die Bücherregale an der Stelle ab, wo sich bislang der schäbige Typ aufgehalten hatte, bis er schließlich das Magiebuch fand.

Das Schwert, das »Ting« macht

Rincewind unternahm einen weiteren Aus-


Im furchteinflößenden Dunklen Wald steht eine ebenso düstere Hexenhütte


Im hellen Wald findet man an derselben Stelle einen idyllischen Brunnen

flug ins Ländliche und benutzte im idyllischeren der beiden Wälder das Messer mit der Brunnen-Winde, die er daraufhin einsteckte. Im Palast wanderte er nach rechts zur Rauchmaschine und durch die dahinter befindliche Tür. Als er zu Chucky trat und die Winde mit dem Wrack benutzte, fiel ein Schwert heraus, das ins eigene Inventar gesteckt wurde. Nun lief Rincy zum Stadttor und sprach mit Carrots, der ihm von den Zwergenminen erzählte. Dort bat man unseren Helden, etwas »Elderberry Wine« zu besorgen. In der Kneipe sprach er mit dem Barkeeper, der ihm von den fürchterlichen »Dingen« im Weinkeller berichtete. Also lief Rincewind zum Gasthaus, wo er die Tür untersuchte und dann schloß. Nachdem er mit dem Butzemann gesprochen hatte, bearbeitete Rincewind die Tür mit dem Schraubenzieher. Zum Dank machte sich der scheue Kobold zur Kneipe auf und erschreckte seinerseits die Kellerkreaturen.

Im Keller benutzte der Pleitenmagier seinen Bierkrug mit dem mittleren Faß und behielt ihn daraufhin in der Hand. Wieder bei den Zwergenminen, übergab er dem Schmied zunächst den Krug und dann das Schwert – welches kurz darauf tatsächlich »Ting!« machte...

Das Auge Offlers

Der Chaotenzauberer lief zum Alchemisten, bewegte ihn per Humor-Icon zum Gehen und steckte die Kamera ein. Danach untersuchte er den Elderberry-Wine in der Kneipe und fragte den Barkeeper danach. Das Glas sowie den Wurm nahm er an sich. Auf dem Marktplatz erwarb Rincy von Dibbler einige Blutegel, mit denen er durch Benutzung des Beutels abermals in den Palast kam. In Chuckys Raum war ihm eine Bürste in die Hände gefallen, worauf er den Wurm im Dungeon dazu benutze, um die Ratte zu fangen. Diese wurde von unserem Magier untersucht, wodurch er des kleinen Dämons habhaft werden und ihn in die Kamera stecken konnte.

Als nächstes füllte er den Behälter an der Waldquelle mit Wasser, ging damit zum Gasthaus und warf dort die Seife hinein. Nun wurde die Seifenlauge mit der Bürste benutzt und der südöstliche Stall aufgesucht. Dort putzte Rincy die Stoßstange und nahm sie darauf genauer unter die Lupe. Nach dem Lesen beider Schilder machte sich der Magier zu Lady Rampkins Drachenpflegeheim auf. Hier klopfte er an die Tür, sprach mit der Lady, klopfte abermals, rannte dann aber sofort zum Pfad, der hinter das Haus führte. Im Garten nahm Rincewind alles mit, was nicht niet- und nagelfest war, und sauste dann zum ehemaligen Verschwörer-Treffpunkt. Nach freundlichem Anklopfen erhielt er eine Portion Vanillekuchen. Damit spazierte er zum Hexenhaus, untersuchte den Trank und fragte Nanny Ogg danach. Als sie den Versuch unternahm, ihn zu küssen, schmierte er sich schnell die Vanilletorte auf die Lippen. Danach fragte er die Hexe abermals nach dem Trank und durfte ihn mitnehmen. In ihrem Schrebergarten legte er die Rosette auf das Schaf, fotografierte diese mit der Kamera, und setzte das Bild darauf in den Tintenfisch-Bilderrahmen ein. Dann nahm Rincewind noch den Hammer mit und kehrte nach Ankh-Morpork zurück. In der »Broken Drum« befestigte er den Nagel am Pfosten neben dem Aufschneider (linksoben) und hängte das Bild daran. Er sprach mit dem Sprücheklopfer, holte ihm ein Bier, das er aber vorher mit dem Wahrheitstrank behandelte. Nun wußte Rincy um die Position des Tempels von Offler und wuselte dorthin. Er sprach mit dem Mönch, dem er den magischen Teppich übergab. Sobald der Prediger gestürzt war, befestigte unser Held die Hundeleine an seiner treuen Truhe und verband sich die Augen. Am Auge Offlers angelangt, plazierte er seine Geldbörse erst auf dem Sand und benutzte sie dann mit dem Auge.

Der Schnurrbart

Wieder daheim in Ankh-Morpork, übernahm Rincewind das Messer in sein eigenes Inventar und schnitt auf den Häuserdächern der üblichen Gasse die Leiter los. Auf der Straße wartete er auf den herabstürzenden Meuchelmörder, den er gleich ansprach. Die Frage (»Wie heißt die Nummer des Eselkarrens?«) konnte er richtig beantworten, da er vor kurzem die Schilder gelesen hatte. Nun ging Rincy zur Tür des Friseurladens, wo er ein Buch und eine Schere fand. Auf dem Marktplatz traf er auf den eingespannten Esel, dessen Schweif er mit der Schere mißhandelte, um einen Schnurrbart zu bekommen. Außerdem beschaffte er sich auf gewohnte Weise am Eierstand einen Wurm.

Die Tätowierung

Das Verabredungsbuch gab Rincewind dem Milchmädchen, um ihren »Ottograph« zu erhalten. Der Seemann im Gasthaus erteilte ihm eine Aufgabe, die unseren Helden zum Raum des Erzkanzlers in der Uni führte, wo er den Hut mitnahm. Sobald der Hut im Truheninventar war, untersuchte Rincy ihn. Den mitgeführten Wurm benutzte er mit dem Dünger aus dem einen, die darauf entstandene Schlange mit der Stärke aus dem anderen Beutel. Nun konnte er Windle Poon abermals, wie im ersten Kapitel, um seinen Stab betrügen und daran das Schmetterlingsnetz befestigen.

Beim Stadttor öffnete und untersuchte Rincewind die Kiste, um seinen Vorrat an Schwarzpulver aufzustocken. Am Ende der Welt benutzte er die Trillerpfeife des Seemanns und darauf die Feuerwerkskörper, sobald der Papagei herangeflogen kam. Mit dem verlängerten Schmetterlingsnetz fing Rincy den Vogel und sperrte ihn in die Truhe. Er nahm die am Rand der Welt befindliche Lampe aus ihrer Halterung und setzte stattdessen den Hut auf den Pfosten. Dann benutze er die Hals- und Taschentücher, um über das Ende der Welt hinauszugelangen. Hier nahm er die Trillerpfeife und kletterte mit Hilfe der Tücher wieder nach oben. Beide neuerlangten Objekte übergab Rincy dem Seemann, worauf er im angenehmeren der beiden Wäldchen dem Friseur das Buch gab. Als dieser davonrannte, folgte ihm unser Magier zu seinem Laden. Daraufhin schnitt er an der Kläranlagenmaschine das Gummiband durch (mit dem Messer) und sprach mit dem Straßenjungen. Um diesen auszutricksen, machte sich Rincewind zur Gasse auf, wobei er das Gummiband in der Hand behielt. Nachdem er wie üblich auf die Dächer katapultiert worden war, befestigte er das Gummiband an der Fahnenstange des Turms und konnte sich mit einer Bungee-Jumping-Einlage die Tätowierung sichern.

Das Finale

Der Magier hatte nun alle vorstellbaren Drachenkampf-Utensilien zusammen, so daß er seine Chancen auf die gewünschten 1 zu 1000000 bringen konnte. Beim anschließenden Kampf mit dem Drachen mußte er allerdings feststellen, daß er keine Waffe besaß, die den roten Feuerspucker wirklich gefährden konnte. So endete zwar das dritte Kapitel, aber zum Erfolg war noch eine kleine Zugabe vonnöten.

Also lief Rincy hurtig zurück zum Marktplatz, wo er Lady Ramkins genau anschaute und den so entdeckten Schlüssel (an ihrem Bein) klaute. In ihrem Haus öffnete er die Käfigtür und holte den Sumpfdrachen »Mambo 16« (M16) heraus. Er fütterte das Tierchen mit einem Feuerwerkskörper und nahm es mit in den Palast. Im Dungeon fütterte er seine Geheimwaffe mit den herumliegenden Kohlen, bevor es abschließend zu Nanny Oggs Hexenhaus ging. Dort durfte der Sumpfdrache aus dem Kessel kosten. Zurück auf dem Marktplatz, ging unserem Möchtegernmagier beim großen Showdown gerade die Munition aus, als er auf die geniale Idee kam, die Vanilletorte an den roten Drachen zu verfüttern. Mit einer romantischen Schlußeinstellung endete so das unfreiwillige Abenteuer unseres Antihelden. **(la)**



Die geheimen Level in »Descent«

AUSGEHÖHLT

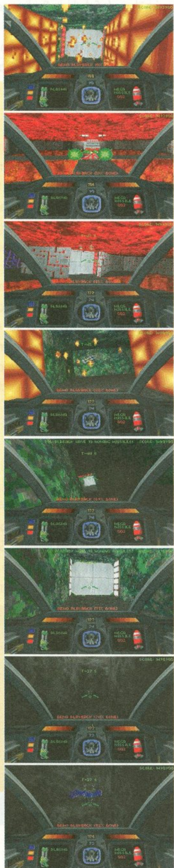
Ei, wo sind denn die geheimen Levels im 3D-Spiel »Descent«? Nicht verzagen, PC Player fragen: Wir haben sie aufgespürt und zeigen Ihnen den Weg.

Neben den 27 »offiziellen« Levels in Interplays »Descent« sind noch drei geheime Labyrinthe versteckt. Mutig machten sich die PC-Player-Redakteure in die dunklen Gänge auf und suchten nach den getarnten Eingängen. Als kleine Hilfe für Sie dienen die Bildsequenzen, die den Weg in die geheimen Level zeigen. Für alle drei Zugänge gilt: Sie müssen erst den Reaktor zerstören, bevor der Ausgang geöffnet wird.


Hier sehen Sie den Weg zu Geheimlevel 1

Geheimlevel 1

Erst zerstören Sie den hinter dem roten Schott versteckten Reaktorkern in Level 10, dann verlassen Sie die Halle durch das große Schott gegenüber der Reaktortür. Weiter geht es durch einen niedrigen, mit Lava gefüllten Gang, der sich um mehrere Biegungen schlängelt. Fliegen Sie immer geradeaus und halten Sie sich an der letzten Abzweigung links. Irgendwann kommen Sie an eine rote Türe, hinter der ein rot leuchtender Raum liegt. In der Wand rechts von Ihnen verbirgt sich eine Geheimtür, die zum Ausgang führt.


Diese Bilder zeigen den Weg zu Geheimlevel 2

Geheimlevel 2

Nach der Zerstörung des Reaktors von Level 21 fliegen Sie wieder durch die rote Türe hinaus und durch das gelbe Energiefeld hindurch. An der Ecke geht es nach rechts weiter und dann geradeaus durch den grünen Gang, bis Sie vor einer Tür stehen. Dahinter müssen Sie sich durch einen engen, verwinkelten Gang schlängeln, bis Sie vor einer grauen Wand stehen. Hier drehen Sie Ihr Gefährt um und schießen auf die Decke dicht an der Kante zur Wand hinter Ihnen. Dort öffnet sich eine Geheimtür, hinter der gleich der Ausgang liegt.

Geheimlevel 3

Dieser Eingang in Level 24 ist am einfachsten zu finden, da er ohne größere Umwege zu erreichen ist. Nachdem Sie den Reaktor zerstört haben, fliegen Sie wieder durch die rote Eingangstüre aus der Reaktorhalle. Nach einem kurzen Flug durch einen blauen Gang gelangen Sie in eine kleine blaue Halle. In der Mitte der linken Wand vom Gang aus gesehen befindet sich eine Geheimtür, die Sie aufschießen müssen. Gleich dahinter wartet nach einer zweiten Geheimtür der Ausgang zum dritten Geheimlevel. **(fs)**


Der Weg zu Geheimlevel 3

ALLE LEVELS ZU »DARK FORCES«

RÜCKKEHR DER LÖSUNGSRITTER

Wir bringen Licht ins Dunkel der 14 Levels von »Dark Forces«. Unsere Komplettlösung zeigt Ihnen, wie Sie jedes Missionsziel schaffen.

Unser Mann im Kampf gegen das Imperium, Stefan Schädel aus Hilden, hat sich auf ehrliche Weise durch alle 14 Level von »Dark Forces« gekämpft. Seine Komplettlösung zeigt Ihnen alle wichtigen Stellen, die für das Beenden einer Mission nötig sind. Einige Geheimräume müssen Sie aber noch selber suchen, wenn diese nicht für das Fortkommen wichtig sind.

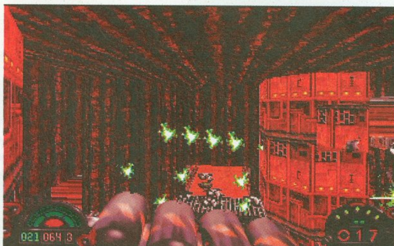


Bei soviel Sturmtruppen sollten Sie in Deckung gehen

Mission 1: Die Todessternpläne

Nachdem Sie mit dem Fahrstuhl unten angekommen sind, gehen Sie durch die Tür am Ende des Ganges. Gegenüber sehen Sie zwei Panzertüren, durch die Sie in den Raum gelangen, in dem der Offizier mit dem roten Schlüssel zu finden ist. Nun kann man die Panzertür in Ebene 1 öffnen und nach oben fahren. Dort stellen Sie den Schalter um, damit die Geheimtüren auf der westlichen Seite in Ebene 1 geöffnet sind.

Dort folgt man den Treppenstufen nach unten zu Ebene 0. Hier ist hinter einem Schaltpult der Schalter für den Raum, in dem die Todessternpläne versteckt sind, zu finden. Sie nehmen die Pläne und gehen durch die Tür im Norden des Raumes, wo Sie der Fahrstuhl auf das Dach (Ebene 3) bringt.



Mit viel Anlauf gelingt Ihnen der Sprung über den Abgrund

Mission 2: Talay

Nach der Landung gehen Sie in östliche Richtung, bis Sie vor bzw. unter sich eine Brücke sehen. Versuchen Sie nicht, irgendwelche Türen zu öffnen, denn solange das Wasserwerk nicht aktiviert ist, gibt es für Lampen und Türen keinen Strom. Nach der Brücke geht es weiter nach rechts, Richtung Süden. Dort gelangt man in einen kleinen Raum, von dem aus man das Wasserwerk sieht. Sie müssen den Vorsprung hinunterspringen, das Wasserwerk einschalten und wieder zurückkehren.

Hat man den kleinen Raum wieder erreicht, liegt im Osten ein großer Platz, wo eine Tür zu sehen ist. Im Raum dahinter finden Sie einen Schalter, der eine Plattform auf Ihrer Seite bewegt. Verläßt man den Raum, befindet sich rechts vom Ausgang der Zugang zur Plattform. Direkt vor Ihnen erscheint ein Gebäude. Bevor Sie es betreten, sollten Sie alles einsammeln, was gegen die Truppen im Inneren hilfreich ist.

Drinnen entdeckt man geradeaus den Zugang nach oben. Im westlichen Raum ist ein Schalter, der eine kleine Nische mit einem Erste-Hilfe-Kasten öffnet. Im östlichen Raum finden Sie eine Waffe der Dark Trooper (Phase 1) und müssen nur noch zum Landeplatz zurückzukehren.

Mission 3: Anoat City

Zuerst sucht man den Raum mit dem Gebäude, welches von der braunen Drecksbrühe umgeben ist. Dort finden Sie einen Schalter mit vier verschiedenen Einstellmöglichkeiten. Jede Schalterstellung ist mit einem Gitter verbunden, die im Wasser verteilt sind. Sie müssen nacheinander die vier Gitter öffnen, sich in die Kanalisation begeben und in allen Räumen jeden Schalter umstellen. Dadurch steigt jedesmal der Wasserspiegel an, so daß man schließlich durch Gitter 2 (Schalterstellung 2) in Richtung Norden in einen neuen Raum gelangt.

Dort finden Sie eine Aufzug-Plattform, die Sie nach oben auf die im Wasser stehenden Pfeiler bringt. Nun muß man geschickt von einer Plattform zur anderen springen, bis man auf dem rechten Sims steht. Bewegen Sie sich vorsichtig weiter. Nach zwei Biegungen erwarten Sie mindestens eine Überwachungssonde und ein Komplize von Moff Rebus, der uns von der anderen Seite der Plattform mit Thermaldetonatoren bewirft.

Nachdem beide Gefahren ausgeschaltet sind, kommt das kniffligste an dieser Mission: Springen Sie vom linken Vorsprung (mit Anlauf) auf die andere Seite! Dort findet Sie den gesuchten »Bombenleger« Moff Rebus.

Mission 4: Die Forschungsstation

Schauen Sie lieber zweimal zu Boden, bevor Sie einen unüberlegten Schritt nach vorne tun. Es ist nicht immer eindeutig zu erkennen, wie tief es abwärts geht. Machen Sie sich zuerst mit der Gegend vertraut und versuchen dann, Richtung Westen vorwärts zu kommen. Im Südwesten stößt man auf eine Anhöhe, die am Ende plötzlich aufhört, und links ist ein Schacht zu sehen, den Sie hinabspringen. Mit eingeschalteter Lampe folgt man dem Gang. An der »Glasscheibe« muß man sich ducken, um weiterzukommen.

Ist der große Gang erreicht, geht es weiter Richtung Westen. Im Raum am Ende des Korridors ist ein Schalter für die Panzertür im Osten. Legen Sie den Schalter um und rennen dann schnellstens zurück, denn die Tür wird nur für wenige Sekunden geöffnet. Dahinter ist Vorsicht geboten, denn neben etlichen Sturmtruppen warten mehrere Selbstschußanlagen auf Sie. Weiter geht es Richtung Süden.

Nach der Rechtsbiegung im Süden liegt rechts der Raum, in dem die Metallproben zu finden sind. Doch noch fehlt die Codekarte, also marschieren wir weiter Richtung Westen. Hat man die Treppe erreicht, die nach oben zu Ebene 0 führt, läuft man direkt auf eine große Tür zu. Rechts von dieser Tür finden Sie den Eingang zu einem Raum, wo der Offizier mit der »Codekarte 5« zu finden ist (der linke Gang bringt uns später wieder nach draußen, also merken).

Danach macht man sich auf den Rückweg, gibt den Code für die Panzertür ein und folgt den Treppen nach oben. Vorsicht, ganz oben warten wieder Selbstschußanlagen! Stellen Sie die beiden Schalter im obersten Raum so um, daß Sie die Plattform über dem Nebenraum erreichen und schnappen sich dort die Metallproben. Dann geht es zurück zum Landeplatz.

Mission 5: Gromas Minen

Hier müssen Sie sich bis zur Fahrstuhlplattform im Osten durchkämpfen. Da es nur so von Sturmtruppen wimmelt, ist es manchmal besser, sich im Sprint bis zur nächsten Deckung (Mauer, Hauswand, Nische) fortzubewegen, denn so wird man nicht so schnell getroffen.

Mit der Plattform fahren Sie dann in Ebene 0 und laufen bis ans Ende des langen Ganges. Dort (im Westen) erreicht man eine Drehscheibe (die Panzertür Richtung Süden ist erst zu öffnen, wenn die Sprengladungen am Reaktor angebracht sind). Springen Sie auf die Scheibe, wenn sie nach unten fährt und von hier aus in den Gang zu Ebene U1. Folgen Sie dem Gang bis zur »Schlucht«. In der kleinen Nische rechts ist der blaue Schlüssel (springen), um die Panzertür in der Ebene zu öffnen. Dahinter bleibt man im Gang bis zur Schlucht und sieht vor dem Abgrund einen etwas tiefer liegenden Vorsprung. Von diesem aus erreicht man den Gang rechts in Ebene U2, wenn man mit Anlauf rüberspringt.

Durch den Korridor kommen Sie zum Hauptreaktor der Förderanlagen, wo Sie die Sprengladung anbringen und scharfmachen (2x die Leertaste drücken, wenn Sie direkt davor stehen). Gleich danach greift erstmals ein Dark Trooper (Phase 1) an. Benutzen Sie gegen ihn Thermaldetonatoren oder Minen und fahren dann mit dem Fahrstuhl zu Ebene 0.

Nun ist auch die Panzertür geöffnet und der Schalter im Eingang öffnet alle fünf Panzertore im Gang vor Ihnen. Solange man im rot leuchtenden Türrahmen steht, bleiben die Tore geöffnet. Versuchen Sie, von dort soviele Gegner wie möglich auszuschalten und sprinten dann zum Ende des Ganges (durch die letzten nur noch halb geöffneten Tore müssen Sie springen).

Draußen hüpft man in die kleine Schlucht, aber erst, wenn dort nur noch wenige Gegner warten (Thermaldetonatoren von oben runterwerfen ist sehr effektiv!). Östlich der Schlucht befindet sich ein Gang, an dessen Ende man durch einen Sprung zu Ebene 1 gelangt. Den Landeplatz erreichen Sie über eine Steinstufe weiter östlich.

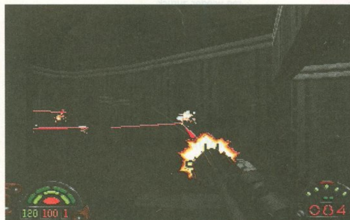
Mission 6: Die Haftanstalt

Sie müssen nur dem Weg folgen, um in die Haftanstalt zu gelangen. Aktivieren Sie den Schalter dort, dann kommt von Norden die dreieckige Plattform angeschwebt, mit welcher man zum Haupteingang gelangt. Um reinzukommen, hüpft man zum linken Vorsprung und drückt den Schalter, der die Tore für ca. vier Sekunden öffnet. Springen Sie sofort auf die Plattform und durch das linke Tor ins Innere.

Im Raum links vom Eingang stellt man den Schalter um und geht zur Wand gegenüber des Eingangs, öffnet diese und läuft zum Eingang rechts hinter der nächsten Ecke. Durch die Tür dort gelangt man oben in einen Raum, wo ein weiterer Schalter betätigt wird. Dadurch wird unten ein Schalter aktiviert, mit dem Sie über die Plattform nach oben gelangen.

Es gibt in der Haftanstalt zwei Aufzugsschächte. Der linke bringt Sie zu den Ebenen 0, U2, U4 und U5, der rechte zu U5, U3 und U1. Mit dem Lift fahren Sie zu Ebene U2 und bleiben zunächst im Fahrstuhl. Versuchen Sie, von hier die beiden Minen gegenüber mit Thermaldetonatoren auszulösen. Das gleiche macht man mit der Mine links vom Fahrstuhl-Ausgang und im Nebenraum (links vom Eingang). Am Ende des Gangs gelangen Sie zu dem Offizier, der Code 3 bei sich trägt. Lesen Sie den Code (unter Ausrüstung) und geben ihn rechts vom Aufzug an der Tafel (Nummer 1) ein. Nun ist die Panzertür im Nebenraum geöffnet, in der ein Extraleben zu finden ist.

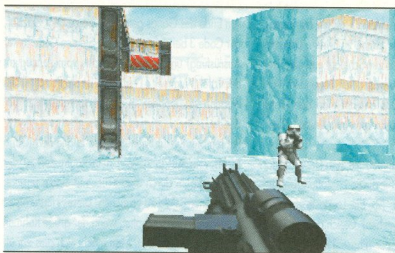
Fahren Sie nun zu Ebene U4 und folgen dem Gang rechts vom Ausgang. Von dem Raum dort ist der nächste Raum durch eine »Tür« mit einem unsichtbaren Energiefeld zu erreichen. Dieses Hindernis ist immer dann eingeschaltet, wenn der grüne Rahmen des Durchgangs blinkt. Man macht sich dies zunutze und stellt sich genau vor den Eingang. Die Imperialen auf der anderen Seite versuchen nun, Sie zu treffen, doch durch die abprallenden Blastersalven setzen sie sich gegenseitig außer Gefecht.



Vorsicht! Einige Wände reflektieren die Schüsse.

Danach geht es zurück zum Raum schräg gegenüber des Aufzugs. Dort ist rechts der Eingang zu einem Schacht, wo Sie mit dem Schalter das Energiefeld des Durchgangs für wenige Sekunden ausschalten – also laufen! Geradeaus erreicht man den normalen Zellenblock. Mit dem Schalter im Raum rechts machen Sie die Panzertüren auf, allerdings findet man in den sechs Zellen nichts was man braucht, um diese Mission zu bestehen. Mit dem Schalter hinter dem Pult im Raum davor öffnet man den Durchgang für wenige Sekunden, um wieder zum Aufzug zurückzukehren.

Zurück in Ebene U5 folgen Sie dem Korridor links vom Ausgang. Der Durchgang hier ist passierbar, wenn der Rahmen nicht blinkt. Am Ende des Ganges gelangt man in einen Raum, in dem die Panzertüren nur mit einem gezielten Schuß durchs Fenster auf den Schalter zu öffnen sind. Gelangen Sie wenig später in den Raum mit der Panzertür auf der rechten Seite, erledigen Sie alle Gegner dahinter. Der grün blinkende Gang vor Ihnen ist sehr schlecht für die Gesundheit, aber da müssen Sie durch, am besten im Sprint. Achten Sie am Ende des Ganges darauf, daß der Türrahmen nicht blinkt (etwa eine Sekunde), auch dies ist eine Tür mit unsichtbarem Energiefeld. Schnappen Sie sich dort den roten Schlüssel und keh-



Gleich zu Beginn des achten Levels gibt es ein Extraleben zu finden

ren wieder zurück.

Im Norden findet man den rechten Fahrstuhlschacht und fährt zu Ebene U3. Folgen Sie dem Gang nach links, wo die Offiziere mit den Codes 4 und 5 erscheinen. Nun geht's zu Ebene U1. Hinter der Panzertür vor Ihnen finden Sie die beiden Offiziere mit den Codes 1 und 2, hinter der anderen Panzertür ist unser Freund Crix Madine versteckt, doch wir müssen einen kleinen Umweg nehmen.

Fahren Sie mit dem Aufzug wieder hinunter zu Ebene U5, steigen dort aus und schicken den Fahrstuhl von außen nach Ebene U3 (2x den Schalter betätigen). Dann gehen Sie den ganzen Weg, den Sie gekommen sind, wieder zurück, fahren mit dem anderen Aufzug (linker Schacht) zur Ebene 0, steigen aus und lassen diesen Fahrstuhl bei Ebene U2 halten.

Jetzt öffnen Sie die Tür rechts vom Schacht mit dem roten Schlüssel und klettern hinab. Unten geht es durch die Tür und mit einem Sprung auf den Fahrstuhl, wo man durch eine weitere Tür in den anderen Schacht gelangt. Springen Sie auch dort auf den Fahrstuhl und folgen dem Gang hinter der Tür. In der Müllpresse springen Sie auf die Plattform im Norden (rechts, wenn man direkt in die Müllpresse sieht) und von dort auf die gegenüberliegende Ebene, wenn diese nach unten fährt. Hat man so auch die dritte Plattform erreicht, hüpft man in den Gang rechts, öffnet die Tür und geht weiter.

Nach der zweiten Rechtsbiegung liegt eine Mine auf dem Boden, die ein Loch in die Wand sprengt, das zu Ebene U1 führt. Auf Ebene U1 folgen Sie dem Gang links bis zur Code-Tafel. Benutzen Sie Code 2, um in der vorderen Zelle wohlbehalten Crix Madine zu finden.

Mission 7: Ramsees Hed

Für diese Mission bedarf es eigentlich keiner genauen Vorgehensweise. Man sollte sich lediglich an folgende Punkte halten: Durchsuchen Sie jeden Raum und schalten Sie sämtliche Hebel um. Nach der Landung findet man den Eingang weiter südlich des Landeplatzes. Mit der Plattform gelangen Sie von Ebene 0 zu Ebene U1, wo Sie alle Räume und Ebenen durchsuchen. Mit der Plattform am Südende fährt man nach oben und kommt durch die Türen zu Ebene 1. In den Räumen weiter südlich befinden sich alle Schlüssel für den Nordbereich dieser Ebene. Genau am äußersten Nordende von Ebene 1 liegt die Stelle, an der die Sprengladung angebracht werden soll (Leertaste drücken).

Mission 8: Fertigungsanlage

Bevor es losgeht, sollten Sie auf den Vorsprung direkt vor Ihren Füßen hinabsteigen und rechts in die Höhle kriechen – es wartet ein Extraleben!

Klettern Sie wieder zurück und laufen Richtung Westen bis zu einer Schlucht, wo auf einem Vorsprung die wichtigen Eiskrallen zu finden sind. Mit Anlauf muß man nun über die Schlucht springen (an der linken Wand entlang). Laufen Sie einmal um die Anlage bis im Süden ein Wasserfall auftaucht, hinter dem sich ein Eingang befindet. Dahinter entdeckt man am Ende links von sich den blauen Schlüssel, um die Tür am Südwesteingang zu öffnen. Versuchen Sie, von dieser Stelle aus mit Anlauf auf das Förderband zu springen. Man läßt sich transportieren, bis ein weißes Tor auftaucht. Schießen Sie auf den Schalter im Kontrollraum auf der rechten Seite, um es zu öffnen.

Dahinter ist man auf Ebene 0, folgt dem Förderband und dem Gang. Nach dem nächsten Tor müssen Sie auf dem schmalen Vorsprung an der Wand entlang bis zu den drei Plattformen gehen, die Sie nach oben bringen. Folgen Sie weiter dem Förderband bis zu einem Raum mit einem imperialen Kommando und einem Schalter, der aktiviert werden muß.

Hinter dem nächsten Tor bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als in die äußerst ungesunde Brühe zu springen und schnellstens zur kleinen Plattform geradeaus zu laufen. Damit geht's nach oben und Sie müssen nun in den gegenüberliegenden Raum springen (währenddessen ducken!). Legen Sie dort den Schalter um und durchsuchen alle anliegenden Räume und Gänge. In einem weiteren Raum wird ein Hebel betätigt, dann müssen Sie schnell wieder aus dem Raum, denn in der Wand links hat sich eine Geheimtür mit Gegnern geöffnet. Mit einem Sprung gelangt man in die dahinterliegenden Gänge.

Am Ende erreichen Sie den Schacht mit dem Bohrer. Die Schalter stellen ihn ab, damit Sie beruhigt hinunter springen können. Jeweils an den Spitzen des dreieckigen Grundrisses finden Sie auf der Rückseite die Stellen, wo die Sprengladungen angebracht werden müssen (Leertaste drücken). Achtung: Sobald die dritte Ladung angebracht ist, öffnet sich eine Geheimtür und ein Dark Trooper (Phase 1) greift an. Aber auch die Tür im Norden zu Ebene U3 ist nun geöffnet. Neben einem Labyrinth erwarten Sie dort auch noch weitere Dark Trooper (Phase 1). Laufen Sie schnellstens zum Ausgang im Südwesten (drei mal links) und wenn wieder die Eislandschaft zu sehen ist, muß man nur noch mit einem großen Anlauf rüberspringen und zum Landeplatz gehen.

Mission 9: Nar Shaddaa

Gehen Sie von der Landeplattform ans andere Ende der Halle und bewegen die Stahlwand (Schalter benutzen) auf die andere Seite. Durch den nun freigelegten Schacht gelangt man in einen Raum, von dem aus man über eine Plattform nach oben fährt. Hier scheint es zunächst nicht weiter zu gehen, doch an der Stelle, wo die große Plattform andockte, liegt etwas tiefer eine Tür. Man kann nun sämtliche Gänge und Räume auf Ebene 0 und 1 durchsuchen, zum eigentlichen Ziel dieser Mission gelangt man allerdings nur durch die Tür (südwestlich der Startrampe) in Ebene 1, für die man den blauen Schlüssel benötigt.

Den finden Sie, wenn Sie gegenüber dieser Tür rechts dem Gang folgen (südliche Richtung). In einem Raum mit vier Säulen liegt der Durchgang zum nächsten Raum etwas versteckt hinter einem Vorsprung (gegenüber vom Eingang dieses Raumes). Zurück an der Tür folgt man den Gängen bis zu dem Raum, in dem die Navigationspläne versteckt sind.

Mission 10: Jabbas Schiff

Ist der Drache erledigt, öffnet sich ein weiteres Tor mit einem schmalen, rechteckigen »Tunnel«. Am rechten Eingang ist ein Schalter, mit dem die Außenwände heruntergefahren werden. Klettern Sie auf den Komplex und holen sich den blauen Schlüssel, um die Tür am anderen Ende des »Tunnels« zu öffnen. Hat man die Stelle erreicht, wo man von einem Gran mit Thermaldetonatoren beworfen wird und eine Gamorreanische Wache im Raum rechts herumsteht, ist man seiner Ausrüstung schon sehr nahe. Springen Sie zu dem Gran, um ihn auszuschalten. Auf dem Vorsprung findet man eine Geheimtür, doch die sollte man erst öffnen, wenn die Ausrüstung komplettiert ist.

Bewegen Sie sich auf dem kleinen Vorsprung zum

Raum rechts und legen dort den Schalter um. Nun geht es in den Raum mit der Ausrüstung. Neben den Waffen an der Kette (druntertstellen und springen) gibt es einen Schalter, mit dem der Boden draußen nach oben gefahren wird. Auch die Panzertür ist nun geöffnet, also machen wir uns weiter auf den Weg. Der Schalter zur nächsten Panzertür, auf die wir stoßen, ist im abgedunkelten Raum links zu finden (Vorsicht Minen!). Im nächsten ovalen Raum mit den fünf Säulen gibt es zwei weitere Türen. Folgen Sie zuerst dem Gang hinter der linken Tür, vor der auch zwei Minen liegen. Dort entdeckt man den roten Schlüssel, der den Weg durch die andere Tür ermöglicht. Nun sehen Sie einen langen Korridor, an dessen Ende mindestens vier von Jabbas Gefolgsleuten warten. Eine Möglichkeit ist, sich kurz an der Ecke sehen zu lassen und wenn die Gamorreaner Ihnen folgen, ziehen Sie sich in den Gang zurück und legen einige Minen. Am Ende des Raumes ist eine Plattform, die Sie nach oben zu den anliegenden Gängen fährt. Dort gibt es einen Korridor, der nach Norden in einen Raum führt, wo man zum Weiterkommen den gelben Schlüssel benötigt. Diesen erhält man, wenn man in den dreieckigen Schacht, links vom Eingang, hinabspringt. Im Abwasser schwimmt man schnell zum Vorsprung, schnappt sich den Schlüssel und benutzt dann den Schalter in der Ecke. Die Plattform, die nun nach unten fährt, bringt Sie wieder nach oben.

Über die Wendeltreppe gelangen Sie zu Ebene 0, wo Sie dem Gang bis zur nächsten Panzertür folgen. Hinter der Tür erwartet Sie eine große Halle mit vielen runden Nebenräumen. Im nördlichsten davon ist die Nava Card zu finden. Mit der Card geht es weiter zur Panzertür im Süden. Im Raum dahinter sieht man unten einen breiten Durchgang, zu dem man springt, sobald möglichst viele Gegner ausgeschaltet sind.

Hinter dem Durchgang empfängt Sie ein zweiter Drache, den Sie erledigen müssen. In dem zweiten Raum hinter der nächsten Tür betätigt man den Schalter und gelangt über die Plattform auf die andere Seite. Folgen Sie dem Gang bis zu dem Raum, in dem Sie wieder von dem Vorsprung auf einige Gamorreaner hinab sehen. Auf der rechten Seite gibt es zwei kleinere Raumabtrennungen. Gehen Sie über den kleinen Vorsprung links auf die andere Seite und springen von dort in den übernächsten Raum, der sich als Schacht entpuppt, durch den Sie wieder zu Ebene 1 gelangen. Auf der anderen Seite gibt es fünf Türen, hinter der zweiten von links sitzt Jane.

Mission 11: Imperial City

Vom Landeplatz aus geht man nicht direkt ins gegenüberliegende Hauptgebäude, denn links und rechts vom Ausgang findet man wichtige Gegenstände. Im Hauptgebäude von Imperial City überzeugt man sich davon, daß oben keine imperialen Soldaten mehr sind, bevor man nach unten fährt. Haben Sie unten alles inspiziert, fahren Sie wieder hinauf und nehmen den Aufzug im Süden. Er bringt Sie ins Gebäude auf Ebene 0. Suchen Sie auch hier wieder erst alle Räume und Gänge unten nach Munition, Schilden usw. ab, bevor Sie im Westen nach oben fahren.

Im Norden des großen Platzes verbirgt sich hinter dem Gesicht auf der orange-braunen Wand ein Schalter. Er wird mit einem Schuß aktiviert und die Plattform bringt Sie in einen Raum, in dem unter anderem ein Extraleben wartet. Über die Treppe im Westen und eine anschließende Plattform gelangt man in einen höher gelegenen Raum, von wo es über die Plattform weitergeht aufs Dach des Gebäudes (Ebene 2).

Bewegen Sie sich auf dem Dach die Wand rechts entlang, so daß die Überwachungsanlagen Sie nicht erfassen. Erst wenn man den blauen Schlüssel in der Nische gefunden haben, nimmt man den Granatwerfer oder die Concussion Rifle und macht einige Schritte in die Mitte des Daches, um von den Flutlichtern erfaßt zu werden. Sobald der Alarm ausgelöst wurde, öffnet sich neben der Wand, wo Sie den Schlüssel gefunden haben, ein Tor und eine ganze Armee von Sturmtruppen kommt zum Vorschein. Drei Schüsse aus dem Granatwerfer sollten allerdings genügen. Währenddessen sprinten Sie auf das Tor zu, denn hinter Ihnen wurden auch drei Selbstschußanlagen aktiviert.

Nachdem Sie im Raum alles aufgesammelt haben, stellen Sie sich an den Eingang. Von dort sieht man im Osten auf dem Dach des anliegenden Gebäudes eine Tür. Laufen Sie quer über das Dach und springen zu diesem anderen Eingang. Über die anschließende Plattform gelangt man in den gegenüberliegenden Gang auf Ebene 1 (Südseite). Hinter der Tür im Raum vor Ihnen wartet eine ganze Armee imperialer Kommandos. Danach gehen Sie zur gegenüberliegenden Tür, hinter der ein Raum liegt, in dem vier Selbstschußanlagen installiert sind, je zwei links und rechts vom Eingang. Versuchen Sie deshalb, wenn keine Offiziere mehr am gegenüberliegenden Pult zu sehen sind, dieses mit einem Sprint durch den Raum zu erreichen, das ist das gesündeste.

Auch hier erwarten Sie wieder rudelweise imperiale Kommandos und Offiziere. Auf der unteren Etage gibt es nur eine weitere Tür, die nach oben zur Ebene 2 führt. Gegenüber des Fahrstuhlausgangs sind zwei Türen. Im Raum hinter der linken Tür finden Sie zwei Schalter; mit einen öffnen Sie eine Geheimluke in der Wand, mit dem anderen, der nur in der Hocke zu erreichen ist, fahren Sie den »Tisch« so weit aus, daß Sie von diesem anschließend mit einem Sprung in den Geheimgang gelangen (Schalter 2x betätigen, um den Tisch maximal auszufahren).

Am Ende des Geheimgangs findet man im folgenden Raum neben einem Raketenwerfer den roten Schlüssel für eine weitere Tür auf dieser Ebene. Nach dieser Tür gelangt man durch ein Fahrstuhlsystem aufs Dach des Gebäudes zur Ebene 3. Hier gibt es auf der linken Seite zunächst ein weiteres Tor zum öffnen, hinter dem sich ein weiteres Exemplar der üblen Dark Trooper (Phase 1) befindet. Öffnen Sie die Tür, lassen Sie ein paar Minen fallen und rennen weg vom Eingang. Nachdem der Dark Trooper die Verfolgung aufgenommen hat und über unsere Minen »gestolpert« ist, steht uns eigentlich nichts mehr im Wege, den Schalter im Raum zu betätigen, womit wir ein weiteres Tor auf dem Dach des Gebäudes freilegen.

Nun gelangen wir zu Ebene U1. Der Grundriß dieser Ebene, abgebildet an der Wand rechts vom Eingang, gleicht einem Sechseck. Innerhalb dieses Sechsecks sind drei Gang-Ringe angelegt, die jeweils an den Eckpunkten durch Türen miteinander verbunden sind. Da es vom äußeren Ring zum nächsten inneren nur jeweils einen Durchgang gibt, hilft nur ein bestimmtes Schalter-System, den Mittelpunkt des Sechsecks zu erreichen. An jeder Ecke/Tür des äußeren Ringes findet man einen Türschalter, der zu den drei Türen (des äußeren, mittleren und inneren Ganges)



Hier wartet ein Dark Trooper auf Sie

dieser Ecke gehört. Die drei roten Lampen an den Schaltern zeigen an, welche Tür geöffnet bzw. geschlossen ist. Eine rote Lampe in der Mitte würde bedeuten, daß die Tür im mittleren Ring an dieser Ecke geschlossen ist.
Öffnen Sie zuerst alle Türen des äußeren Ringes, stellen Sie die Schalter jeweils so, daß die obere Lampe nicht leuchtet. Nummerieren Sie die Ecken des Sechsecks im Norden angefangen von eins bis sechs durch (in Uhrzeigerrichtung), gehen Sie nun zu Schalter 1, dann gegen den Uhrzeigersinn den Gang zurück und stellen alle Schalter so, daß Sie bis ins Zentrum vordringen können.
Dort legt man die drei Schalter um und fährt nach unten zum Zentralschloß, wo die Kodiermaschine steht. Aktivieren Sie die Schalter links und rechts, wird der Apparat zugänglich. Kodieren Sie die Nava Card (Leertaste drücken) und schnappen sich anschließend das dekodierte Datenband.
Gleichzeitig öffnet sich hinter Ihnen die Panzertür und Sie bekommen Besuch. Durch dieses Schott verkürzt sich der Weg zurück zum Schiff, denn man gelangt nun sofort zu Ebene 1. Wenn wir die letzte Ecke vor dem Landeplatz erreicht haben, wartet Boba Fett auf uns. Setzen Sie schnell und gezielt den Raketenwerfer ein, sobald Sie den Landeplatz sehen, denn Boba saust direkt auf Sie zu.

Mission 12: Betankungsanlage

Hinter dem Gang und dem Aufzug erreichen Sie einen Raum, in dem Sie neben Offizieren und imperialen Kommandos auch Waffen, Munition und andere wichtige Gegenstände vorfinden. Folgen Sie der Treppe bis zum Gang der Ebene 1. Gehen Sie nun rechts in Richtung Osten, so steht im folgenden Raum auf der linken Seite (Außen) der Offizier, der den blauen Schlüssel bei sich trägt.
Anschließend bleibt man wieder im Gang bis zur nächsten Tür auf der rechten Seite (Innen). Hier gelangen Sie auf Ebene 2 in einen Raum (Vorsicht vor Gegnern mit Concussion Rifles!), von dem aus Sie den Blick auf die Halle haben, in deren Mitte eine Drehscheibe steht und unten Kanister, Rohre und natürlich Sturmtruppen zu sehen sind.
Außerdem sehen Sie links und rechts weitere Räume, die nur über die Drehscheibe zu erreichen sind. Hinter sich finden Sie den Schalter, um die Drehscheibe heranzuholen.
Währenddessen schaltet man möglichst viele Gegner aus und fährt dann mit dem Fahrstuhl (hinter dem Schalter) nach unten. Dort gehen wir nach links und finden unter dem linken Raum, den wir von oben gesehen haben, einen Schalter, mit dem die Drehscheibe zu dieser Seite bewegt wird. Hat man diesen Schalter betätigt, sprintet man geschwind zum Aufzug und hüpft oben (nehmen Sie den rechten Ausgang vom Fahrstuhl) auf die sich bereits drehende Scheibe.
Die Drehscheibe bringt Sie zu einem weiteren (linken) Raum, der hinter den weißen Behältern ein Extraleben birgt. Danach benutzen Sie den Schalter gegenüber der Drehscheibe und fahren zum nächsten Raum. An der Innenwand ist eine Geheimtür; springen Sie hinunter, schnappen sich die Sachen und fahren wieder nach oben, betätigen den Schalter und düsen dann mit der Scheibe zum letzten Raum.
Folgen Sie dem Gang bis zum Aufzug, fahren mit ihm nach oben (Ebene 3) und Sie erreichen hinter der Wendeltreppe den nächsten Raum (Ebene 4). Gegenüber der Fensterreihe findet man einen Schalter, mit dem draußen ein ganzer Durchgang bewegt wird (einmal betätigen). Kehren Sie nun wieder ganz zurück bis auf den Gang in Ebene 1 (Tip: Springen Sie von der Drehscheibe nach unten).
Wenn Sie den Gang in Ebene 1 erreicht haben, gehen Sie zu dem Raum, der genau auf der gegenüberliegenden Seite (der Ebene) liegt. Dort gelangen Sie von dem Raum hinter der Treppe zum Dock, wo das Schmugglerschiff liegt.
Folgen Sie dem Korridor geradeaus, bis Sie den Offizier mit dem gelben Schlüssel gefunden haben, um das Schiff zu erreichen.



Das Gefängnis wird schwer bewacht

Mission 13: Die Executor

Die Tür vor Ihnen wird automatisch gesprengt, also Vorsicht! Dahinter erwarten Sie die ersten Sturmtruppen, werfen Sie deshalb einige Thermaldetonatoren in den Gang. Über die Plattform hinter der Treppe gelangen Sie zu Ebene 0, gehen nach rechts und folgen dem Weg dieser Ebene. Die leicht erhöhten Plattformen, die den Weg versperren, werden mit den Schaltern an der Seite heruntergefahren. Am Ende gelangt man über eine weitere Plattform hinauf zu Ebene 2.

In der großen Halle ist in der Ecke hinten links ein Raum, in dem wieder Gegenstände zu finden sind. Durch die andere Tür kommt man in einen Raum, in dem das gegenüberliegende Tor nur zu öffnen ist, wenn wir den Schalter im Nebenraum (links um die Ecke) betätigt haben.

Folgen Sie dahinter dem Weg durch die nächsten Räume, bis Sie von der drittnächsten Plattform zu Ebene 4 gefahren werden und in einen Raum mit fünf großen Säulen gelangen. Die Plattform rechts fährt Sie nach oben zur ersten Ebene, von wo aus man von einer Plattform zur anderen springt. Haben Sie die fünfte und letzte erreicht, hüpfen Sie zur Tür, die von dort zu sehen ist.

Hinter dem Schott links sind noch einige wichtige Gegenstände, bevor es weiter geradeaus geht. Hier erwarten Sie mindestens drei Dark Trooper der 2. Phase! Setzen Sie den Raketenwerfer, aber bleiben Sie nicht stehen. Am Ende des Raumes (geradeaus) gelangen Sie in den Hangar, wo der gesuchte Frachter lagert. Betätigen Sie den Schalter in dem Raum und die drei Schalter in den zwei folgenden Räumen, wird der Frachter automatisch in Bewegung gesetzt, so daß Sie durch die Tür im letzten Raum in den Frachter gelangen.

Mission 14: Die Arc Hammer

Öffnen Sie das Schott des Frachters (Ebene 0) und benutzen Sie einen Thermaldetonator gegen die Sturmtruppen. Als nächstes folgen Sie dem Gang und fahren dann mit der Plattform nach unten. Wir nehmen den Weg links herum und sprinten um den Schweißarm oder zerstören ihn. Im folgenden Raum ist ein Schalter, mit dem Sie den Lift nach oben fahren. Nun wieder zurück zur Plattform, mit der wir nach unten gekommen sind. Über den eben bewegten Aufzug gelangen wir nun zu einer Tür.

Folgen Sie dem Gang dahinter bis eine Anhöhe auftaucht, von der Sie nach unten in einen Raum sehen, wo sich der erste Dark Trooper (Phase 1) aufhält. Schalten Sie ihn mit Thermaldetonatoren von oben aus, bevor Sie nach unten fahren. Wir zerstören den Schweißarm, betreten durch die Tür den Nebenraum und folgen dem Gang bis zum Schalter am Ende. Er öffnet das Tor auf der anderen Seite, das wir zuvor passiert haben.

Stellen Sie sich davor und geben einige Schüsse in den Raum gegenüber ab, um den Dark Trooper der 2. Phase zu locken, der sich darin aufhält. Läßt er sich nicht ködern, so bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als zu dem Raum hinüberzuspringen und sich ihm zu stellen. Für den Fall, daß Sie den Sprung nicht schaffen und unten landen: Hier halten sich mehrere Dark Trooper auf! Sie finden dort auch einen Aufzug, der Sie in einen Raum nach oben bringt. Von hier gelangen Sie mit einem Sprung wieder auf den Gang mit dem Schalter.

War der Sprung erfolgreich, folgen Sie dem Gang bis zur Plattform, fahren nach oben, gehen durch bis zur Treppe und betätigen den Schalter daneben. Die Stufen werden so verstellt, daß Sie weiter nach oben gelangen. Da der Raum hinter der Treppe endet, erreichen Sie die nächsten zwei Räume nur durch Springen. Sind beide Sprünge geschafft, befinden Sie sich in einem abgedunkelten Raum. Folgen Sie dem Gang, bis es nur links (geduckt) weitergeht, weil die Tür rechts noch nicht zu öffnen ist. In dem Raum links (Vorsicht: Selbstschußanlage) bringt man die erste Sprengladung an, nachdem der Schalter rechts mit einem Schuß betätigt wurde.

Über die Plattform und einen anschließenden Sprung gelangen Sie wieder zum Gang. Nun ist auch die Tür zum Lift geöffnet, die eben noch verschlossen war. Der Aufzug bringt Sie zu Ebene U1, wo Sie vier Plattformen finden, die abwechselnd nach oben und unten fahren. Springen Sie auf die linke Plattform und laufen dann auf den Vorsprung. Von dort springt man zum Vorsprung auf der anderen Seite und gelangt über die drei Plattformen zum Raum dahinter (Hinter dem ersten Aufzug auf der rechten Seite ist ein Eingang, der zur Presse und einem Extraleben führt).

Im Raum hinter den drei Lifts müssen Sie nach unten springen, zur Plattform gehen und im folgenden Raum geradeaus auf der rechten Seite zum anderen Raum hüpfen. Dort bringt man die zweite Sprengladung an. Sie gehen zurück, springen zum Raum auf der linken Seite und fahren mit dem Förderband zum ersten Raum. Hier hüpft man auf die andere Seite und fährt mit dem Aufzug hinter der nun geöffneten Tür zu Ebene U2. Nach der nächsten Tür befindet sich ein Raum mit mehreren Förderbändern, den Sie nach rechts bis zum Ende gehen. Springen Sie auf das Band und blicken immer in die Richtung, in die Sie das Förderband transportiert (Vor dem Keil ducken!).

In dem Raum, den man nun erreicht, gibt es ein weiteres Förderband und einen Vorsprung, hinter dessen Tür ein Zimmer mit Gegenständen liegt. Bevor Sie auf das Förderband springen, nehmen Sie das Lasergewehr in die Hände, denn am Ende des Förderbandes müssen Sie den Schalter rechts treffen, um weiterzukommen. Anschließend hinter dem Rechtsknick ducken und Sie sind wieder einen Raum weiter.

Folgen Sie dem Korridor bis zum Raum mit dem letzten (und schwierigsten) Förderband. Auf dem Band lautet der korrekte Weg: Rechts-springen-links-springen-springen-ducken-links-ducken. Hüpfen Sie dann auf das andere Förderband und ducken sich noch einmal, nachdem Sie mit der Plattform nach oben gefahren sind. Deaktivieren Sie das Förderband mit dem Schalter in jenem Raum, in dem Sie nun gelandet sind, und laufen das Band zurück bis zur ersten Öffnung auf der rechten Seite. Von dort springen Sie hinunter in den nächsten Raum.

Gehen Sie, bis Sie in den Raum mit den fünf Schaltern gelangen. Den Knöpfen gegenüber ist eine Wand mit einem »Muster«. Sie besteht aus sieben Abschnitten, wovon die mittleren fünf durch die fünf Schalter nach oben bzw. unten bewegt werden. Benutzen Sie die Hebel so, daß das Muster eine durchgezogene Linie ergibt: Schalter 1 (ganz links) dreimal betätigen, Schalter 2 einmal, Schalter 3 dreimal, Schalter 4 dreimal und Schalter 5 fünfmal. Nun ist die Plattform auf der anderen Seite des Ganges, dem Sie eben nach rechts gefolgt sind, zugänglich.

Am Ende des Gangs schalten Sie den Dark Trooper (Phase 1) aus und legen die dritte Sprengladung wie die erste. Danach erreichen Sie hinter der Tür den Aufzug, der Sie zu Ebene U3 bringt. Hinter dem Aufzug ist eine große Halle mit drei Toren rechts und zwei links. Hinter dem ersten rechten Tor steht ein Dark Trooper (Phase 2) oben am Fenster, genauso auch im letzten Raum auf der linken Seite.

Nachdem die beiden in ihre Einzelteile zerlegt wurden, wartet noch ein Dark Trooper im letzten Raum rechts, der sich allerdings erst zeigt, wenn man mit der Plattform im Raum wieder nach oben fahren will. Erst wenn auch der letzte Dark Trooper vernichtet wurde, ist das Tor zum Hangar zugänglich und Sie treten die Flucht in einem imperialen Shuttle an. (fs)



Programmierer-Tips zu »Prototype«

PROTO TIPS

Die Aliens in Neos »Prototype« kennen kein Erbarmen. Mit der richtigen Taktik sollten Sie wenig Probleme beim Geballer haben.

Wer kennt die Tricks der Aliens in »Prototype« besser als die Programmierer? Niki Laber von Neo packt aus und beschreibt, wie Sie die fiesen Gegner bezwingen.

Krater-Level

Erstes Problem für unser Raumschiff sind zwei Gegner mit grünen, langen Fangarmen. Die Tentakel greifen immer dann nach dem Schiff, wenn wir uns auf der gleichen Höhe wie die Gegner befinden. Daher ist es am besten, wenn Sie sich zu Beginn am linken oberen Bildschirm befinden und den Superschuß aktiviert haben. Bevor der Gegner zuschlägt, fliegen Sie in die linke untere Ecke und warten, bis der Gegner ebenfalls nach unten kommt. Nun fliegen Sie wieder nach links oben und schießen gleichzeitig auf die beiden Raumschiffe.



Diese Gegner bekämpfen Sie am besten mit Raketen



Der Multischuß hilft bei solch dicken Brocken hervorragend

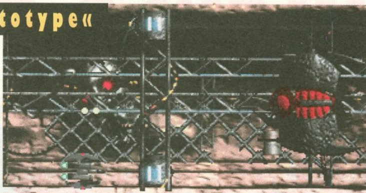


Die Kanone zerstören Sie mit Raketen

Am Ende des Kraterlevels kommt uns ein rotes Gebilde mit Zangen entgegen, das mit zwei gezielten Schüssen auf uns feuert. Gegen dieses Monster gewinnt man am einfachsten, wenn der Multischuß bzw. die Superwumme aktiviert ist und man sich in der Mitte des Bildschirmes befindet. Nach einiger Zeit beginnt der Gegner, sich um Ihr Schiff zu drehen. Dies läßt sich daran erkennen, daß er sich kurz vorher ein Stück nach hinten zurückzieht. Manchmal verharrt er auf der linken Seite und schießt uns in den Rücken, so daß wir ihn am besten mit dem voll ausgebauten Multischuß oder den Lenkraketen bekämpfen.

Wald-Level

Viele Gegner kommen nun auch von links, so daß Sie nach Möglichkeit alle Waffen (vor allem den Multischuß) ausgebaut haben sollten, wenn Sie den Level beginnen. Die ersten Aliens sehen aus wie rote, ballähnliche Gebilde, die sich immer wieder aufplustern, um anschließend einen langen Feuerstrahl abzugeben. Am besten plaziert man sich in dieser Situation in der linken unteren Ecke und beschießt sie mit der vierten Waffe, den selbstlenkenden Raketen. Am Ende des Levels kommt ein großes, graues Gebilde mit Zangen an der Vorderseite. Am wichtigsten bei diesem Gegner ist, daß alle Waffen komplett ausgebaut sind, denn sonst werden Sie diese Kreatur kaum bezwingen. Zu Beginn sollte man die erste Waffe aktivieren, um den Gegner zu beschießen, bis dieser sich nach rechts bewegt und dort seine Stellung einnimmt. Dann heißt es schnell reagieren.
Sie müssen den Schüssen des Gegners folgendermaßen ausweichen: Man bewegt das Raumschiff auf der linken Seite immer zwischen den Schüssen auf und ab, jedoch nicht ganz nach oben, sondern nur bis zur Mitte, denn der Gegner dreht sich nach einiger Zeit. Das bedeutet, daß man sich nicht allzu weit oben mit dem Schiff befinden sollte. Wenn er sich dreht, bewegt man das Raumschiff nach unten und anschließend nach rechts. Nun muß man den Schüssen solange ausweichen, bis sich der Gegner wieder auf die rechte Seite gedreht hat. Während dieser Zeit verwendet man am besten die Raketen. Zwischendurch sollten Sie die Smartbombs einsetzen, da sie dem Endgegner erheblichen Schaden zufügen.



Der Endgegner im Krater-Level dreht sich plötzlich um Ihr Schiff

Techno-Level

Es kommen hier einige kleine Gegner vor, die sich plötzlich in riesige Kanonen verwandeln. Hier ist ratsam, die Superwumme zu verwenden.
In diesem Level gibt es an drei Stellen Mittelgegner. Zuerst handelt es sich nur um ein großes Vehikel, das am unteren Bildschirmrand fährt. Später erhält es Unterstützung durch Gegner, die sich darüber befinden. Ein wirksames Mittel gegen das Fahrzeug am unteren Rand ist die Fackel, die Gegner oben werden mittels Multischuß oder Raketen erledigt.
Der Endgegner ist eine Riesenkanone, die sich immer in die Richtung dreht, wo sich unser Schiff befindet. Fliegen Sie am oberen Bildrand von links nach rechts und feuern gleichzeitig mit Lenkraketen. Doch Vorsicht: Man sollte sich nie zulange direkt über der Kanone aufhalten, da sie sonst hochschnellt und das Raumschiff zerquetscht!

Lava-Level

Auch dieser Level hat drei Mittelgegner. Zuerst erscheint ein riesiges Alien, das nach einiger Zeit aus vollen Rohren zu feuern beginnt – spätestens ab diesem Zeitpunkt sollte man sich aus der Schußlinie begeben haben. Auch hier sind der Multischuß und die Lenkraketen sehr effektiv. Beim zweiten und dritten Mittelgegner erscheint jeweils ein Alien mehr, so daß Sie beim dritten Mittelgegner satte drei Angreifer vor sich haben – eine Smartbomb ist sehr zu empfehlen. Der Obergegner des Lavalevels ist der schwierigste Feind im gesamten Spiel. Er verfügt über eine gewaltige Panzerung und drei riesige Zangen, mit denen er nach unserem Raumschiff schnappt, sobald es in Reichweite ist. Als erstes sollten Sie ihn mit drei Smartbombs schwächen und dann mit dem Multischuß oder der Superwumme frontal bekämpfen.

Speed-Level

Ausweichen heißt die Devise im Speed-Level, und das so schnell wie möglich! Haben Sie eine ausgebaute Waffe aktiviert, verlieren Sie bei einer Kollision nur die Ausbaustufe der aktiven Waffe und nicht das Leben. (fs)

TIPS & TRICKS

KLEIN & FEIN



Mit unseren Tips werden Sie NBA-Champion

NBA Live '95

Selbst wenn Sie nicht über zwei Meter groß sind, haben Sie dank der Tips von Dirk Witteck und Marius Wissel beste Chancen, mit Electronic Arts' »NBA Live '95« der Champion zu werden. Vor allem sollten Sie versuchen, die Defense zu stärken. Klicken Sie nicht wild zwischen den ballführenden Gegnern herum, sondern postieren Sie einen Center oder Power Forward unter dem Korb. Falls mal ein Gegner durchkommt, gehen Sie einen oder zwei Schritte vor und fangen ihn ab. So werden leichte Körbe verhindert, der Gegner muß aus größerer Entfernung werfen und man kann mit dem Spieler unter dem Korb auch blocken und rebounden. Hat der Kontrahent sehr gute Distanzschützen, ordnet man diesen einen großen Center als Gegenspieler zu, der so häufig die Drei-Punkte-Würfe abfängt.

In der Offensive führt der Point Guard den Ball langsam über das ganz Spielfeld, gibt an der Drei-Punkte-Linie kräftig Gas und versucht einen Korbleger. Alternativ ziehen Sie mit ihm die Aufmerksamkeit der Abwehr auf sich und passen den freistehenden Shooting Guard an, der einen Drei-Punkte-Wurf versucht. Schnelle Pässe hin und her verwirren nach einiger Zeit die Abwehr, so daß Sie einen freistehenden Teamkollegen anspielen können, der dann einen Dunk versucht.

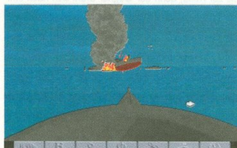
Wenn Sie in der Abwehr einen Ball gewinnen, läuft der ballführende Spieler geradeaus in eine Richtung und paßt auf den nachrückenden Kollegen, der mutterseelenallein den Korb verwandelt. Außerdem sollten Sie auf »heiße« Spieler wie zum Beispiel Reggie Miller achten, die schon ein oder zwei Drei-Punkte-Würfe versenkt haben. Mit diesen gelingen Ihnen locker fünf oder sechs Dreier in Folge und ein schlechtes Spiel kippt noch. Um dem Gegner Einwürfe abzunehmen, stellen Sie einen Spieler bei Seiteneinwürfen ganz dicht vor den einwerfenden Basketballer des Gegners. Meistens überschreitet dieser dann die Einwurfzeit oder er paßt Ihren Spieler an.

Highway Hunter

Zum Shareware-Spiel »Highway Hunter« hat Christian Semturs folgende Cheats herausgefunden, die Sie als Parameter beim Programmstart eingeben müssen: »START.EXE BEER« gibt Ihnen unendlich viel Energie, »START.EXE FREE« unendlich viel Munition und mit »START.EXE L#x« springen Sie direkt in einen beliebigen Level. Tippen Sie statt des »x« einfach die Zahl der gewünschten Spielstufe ein.

Aces of the Deep

Bei großen, schwer gesicherten Geleitzügen empfiehlt Christian Heigl, anstatt die Eskorten zu zerstören, eine andere Taktik zu verwenden, da man sonst alle Torpedos verpulvert. Besser ist es, bei Nacht die Eskortenkette zu durchbrechen und aufgetaucht mitten in den Geleitzug zu fahren. Die Eskorten weigern sich strikt, in den Zug selbst zu fahren, sofern sie das U-Boot nicht schon beim Durchbruch entdeckt haben. Sie müssen auf jeden Fall schnell handeln, da sich die Eskorten auf die erste Detonation konzentrieren werden. Lassen Sie das erste Wrack Wrack sein und fahren ans andere Ende des Zuges, um dort wieder den größten Pott zu versenken. Nach getaner Arbeit flüchten Sie quer durch den Zug oder gehen in Schleichfahrt auf Zick-Zack-Kurs, falls Sie wirklich angepeilt werden.


Keine Angst vor Eskorten – die lassen sich austricksen

Transport Tycoon

Wenn Sie noch nicht genug von fiesen Tricks haben, sollten Sie bei »Transport Tycoon« folgenden Tip von Tobias Neumann versuchen. Bauen Sie ein Depot ganz nah an eine Straße und legen Sie die Schienen so darüber, daß die Strecke gleich nach der Straße wieder endet. Jetzt halten Sie den Zug (es muß eine Doppel-Lok sein!) so knapp vor der Straße an, daß die Signale rot blinken. Wenn ein gegnerisches Fahrzeug kommt und anhält, lassen Sie den Zug weiterfahren. Da die Strecke so kurz ist, wendet er und zerstört das Auto. Moralische Skrupel dürfen Sie allerdings nicht haben, da solche Unfälle naturgemäß nicht ohne Verluste ausgehen.

Aladdin



Wir helfen über die schwierigsten Stellen in Aladdin hinweg

Einige gemeine Stellen in »Aladdin« stellen so manchen Spieler vor Probleme. Werner Wößner zeigt den Weg zu einem gut versteckten Extraleben im Kerker des Sultans. Spielen Sie den Level bis zur dritten Vase, wo eine Stufe zu sehen ist, über der ein Herz schwebt. Springen Sie auf diese Stufe und laufen dort entlang, bis Aladdin an dem Holzbalken, auf dem die nächste liegt, vorbeiläuft und herunterfällt. Wenn Sie hier nach links laufen, wartet hinter der nächsten Säule ein Aladdin-Kopf.

Ein weiteres Problem ist die Höhle der Wunder, in der man nicht ohne weiteres über das Wasserbecken drüberspringen kann. Gehen Sie bis zur ersten Stachelgruppe am Boden und schießen von dort mit vier Äpfeln die Statue mit dem Diamanten kaputt. Wenn Sie nun vor dem Becken stehen, sehen Sie in der Mitte plötzlich einen Stein, der Ihnen hilft, das Wasser zu überqueren. Zuletzt noch ein Tip, um im Sultanspalast den Käfig von Abu zu öffnen: Springen Sie von links gegen den Käfig und schlagen ihn mit dem Schwert auf. (fs)

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:

Tips und Tricks rund um den PC

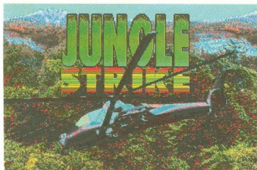
Plattenspaß im RAM

Ich besitze einen Computer mit 16 MByte RAM. Wie kann ich ein komplettes Spiel, das zum Beispiel 5 MByte auf der Festplatte belegt, so in den Speicher laden, daß nicht jeder Level von der lahmen Festplatte nachgeladen werden muß? ***(Dirk Friebe, Rosengarten)***

Um eine derartig rasante, virtuelle Festplatte im RAM einzurichten, benutzen Sie den Treiber »RAMDRIVE.SYS«, der Ihnen von DOS zur Verfügung gestellt wird (in früheren DOS-Versionen »VDRIVE.SYS«). Ergänzen Sie die CONFIG.SYS mit dem Befehl »DEVICE=C:\DOS\RAMDRIVE.SYS 8192 /E«, um eine 8 MByte RAM-Disk im Erweiterungsspeicher anzulegen (»HIMEM.SYS« sollte also geladen sein. Weitere Infos erhalten Sie, wenn Sie »HELP RAMDRIVE.SYS« eingeben). DOS legt ein logisches Laufwerk an, in welches Sie die Spieledateien ganz normal hineinkopieren und starten können. Aber Achtung: Nach Ausschalten des PCs gehen natürlich sämtliche Daten der RAM-Disk verloren, also auch etwaige dort gespeicherte Spielstände.

Pixelschnee

Wenn ich bestimmte Spiele starte, bleiben bei meinem VLB-PC ab und zu ein paar Pixel auf dem Bildschirm »hängen« oder sie werden in der falschen Farbe angezeigt. Bei meinem Freund passiert so etwas nicht. ***(- diverse Leser -)***



…lsche Farben bei Spielen sind ein häufiges …gernis. Meistens hilft es, auf dem Local Bus …en »Waitstate« einzulegen.

Derartige Grafikprobleme, die nur vereinzelt auftreten, hängen in den meisten Fällen mit einem Problem im Zusammenspiel Vesa Local Bus – Grafikkarte zusammen. Überprüfen Sie, ob Ihr VLB mit 40 (oder gar mehr) MHz läuft. Dann muß bei einigen Grafikadaptern per Jumper ein zusätzlicher Waitstate eingestellt werden, damit diese den hohen Takt vertragen. Einige Motherboards bieten ebenso die Möglichkeit, auf dem VLB jumpermäßig einen Extra-Wartezyklus einzulegen. Manchmal kann die Grafikkarte jedoch auch schon bei einem normalen Takt von 33 MHz aus dem Tritt kommen. Hier hilft einfaches Ausprobieren – sind die Pixelprobleme verschwunden, sollten Sie die Einstellung belassen, da die Geschwindigkeitsverluste durch den Waitstate normalerweise kaum spürbar sind.

Dem DX4 mehr Beine machen

Ich habe schon mehrfach gehört, daß man einen DX4-Prozessor von Intel nicht nur mit Taktverdreifachung betreiben kann, sondern den Takt auch auf das 2,5-fache anheben darf. Damit könnte man sein System mit 40 MHz betreiben, während der Prozessor weiterhin mit 100 MHz läuft. Also habe ich den Takt erhöht – aber jetzt besitze ich einen 120 MHz-PC. Schnell ist das Ganze ja, aber ist das für den Prozessor gefährlich? ***(Thomas Eule, Jessen)***

Intel hat in seinen DX4 tatsächlich die Möglichkeit eingebaut, den Chip von außen mit 33, 40 oder 50 MHz zu betreiben. Allerdings schaltet der Chip nicht automatisch den Taktvervielfacher um. Vielmehr muß es auf der Platine Ihres PCs einen Schalter oder Jumper geben, mit dem Sie den Taktvervielfacher einstellen (2x, 2,5x, 3x). Wenn es keinen solchen Schalter gibt, läuft der DX4 grundsätzlich mit der dreifachen Geschwindigkeit. Diesen Schalter können Sie auch nicht nachrüsten – wenn er bei Ihrem PC fehlt, hilft nur der komplette Austausch der Hauptplatine gegen eine mit entsprechendem Schalter.

Den DX4 mit 3 x 40 (also 120 MHz) zu betreiben ist ziemlich gefährlich; der Prozessor wird in jedem Fall heißer, als vorgesehen, und kann deswegen durchaus den Hitzetod sterben. Wir würden Ihnen in jedem Fall empfehlen, die Taktrate wieder auf 33 MHz zu senken.

Wer hat das RAM geklaut?

Ich besitze einen PC mit 4 MByte RAM. Beim Starten des Rechners und wenn ich den Befehl »MEM« eingebe, bekomme ich aber nur 3712 KByte angezeigt, anstatt 4096 KByte. Deswegen laufen manche Spiele, die exakt 4 MByte RAM benötigen, bei mir nicht. Hat mein Rechner tatsächlich zuwenig RAM eingebaut oder woran liegt es? ***(Johannes Gruß, Stadtallendorf)***

Die 384 KByte Differenz, die Sie feststellen, sind genau der Speicher zwischen der 640 KByte-Grenze und dem Ende des ersten Megabytes (1024 KByte). Dieser Speicher ist nämlich normalerweise nicht nutzbar, da er beispielsweise von Adapterkarten belegt wird. Moderne Boards »verlegen« (relozieren) deswegen dieses RAM an eine andere Stelle über der 1 MByte-Grenze, wo es angesprochen werden kann. Eine andere Möglichkeit besteht darin, dorthinein das »Shadow-RAM« zu legen (64 KByte PC-BIOS + 64 KByte VGA-BIOS=128 KByte) und den Rest einfach brachliegen zu lassen. Kombinationen sind ebenso möglich, also zum Beispiel: 256 KByte reloziert und 128 KByte Shadow-RAM ergeben 3968 KByte (3712+256) nutzbares RAM. Bei Ihrem Board hat der Hersteller also entweder aus Kostengründen auf die Relozierung verzichtet oder sie ist im Setup deaktiviert. Auf jeden Fall besitzt Ihr Rechner Hardware-seitig garantiert 4 MByte RAM, der Rest

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten: Tips und Tricks rund um den PC

ist also lediglich nicht ansprechbar. Bitte lesen Sie in der Anleitung des PCs nach, ob Sie dieses RAM wieder reaktivieren können. Dieser Speicherbereich fehlt allerdings bei den meisten PCs; Spiele, die »4 MByte RAM« verlangen sollten deswegen auch mit den 3712 KByte noch laufen, wenn sie von einer Bootdisk aus gestartet werden.

Das Ende der Fummelei

Da ich mir als leidenschaftlicher Spieler oft neue Spiele installiere, kommt es vor, daß ich mir eine Bootdiskette erstellen oder an vorhandenen herumändern muß. Meistens scheitert es daran, daß ein oder zwei Programme in der CONFIG.SYS oder AUTOEXEC.BAT zuviel sind. Ich möchte mir keine komplizierte Multi-Konfigurations-CONFIG.SYS aufhalsen, hätte aber gerne die Möglichkeit, zu Testzwecken gelegentlich die eine oder andere Datei »auszulassen«.

(Stefan Gerhard, Mainz)

Alle neueren DOS-Versionen von Microsoft unterstützen folgenden Trick: Drücken Sie vor dem Laden der CONFIG.SYS, also während des Boot-Vorgangs die Taste »F5«, so werden die CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT komplett umgangen. Weniger brachial funktioniert die Taste »F8«. Wird sie gedrückt, so fragt DOS nach jeder CONFIG.SYS- oder AUTOEXEC.BAT-Zeile nach, ob sie ausgeführt werden soll.

Wo ist der Interrupt?

Ich habe mir vor kurzem einen Pentium 90 Rechner mit PCI-Bus und Netzwerkkarte zugelegt. Jetzt wüßte ich gern, welchen Interrupt die Karte belegt, damit da keine Probleme auftreten können. Leider habe ich auf der PCI-Netzwerkkarte keinen einzigen Jumper gefunden, der darüber Auskunft gibt.

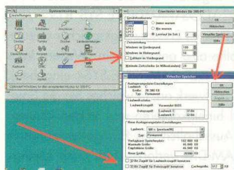
(Jürgen Behrens, Bad Salzmünster)

Es gibt beim Interrupt-Handling des ISA- und des PCI-Busses einen gravierenden, prinzipiellen Unterschied. Beim ISA-Bus ist auf jedem Steckplatz grundsätzlich jeder Interrupt verfügbar. Deswegen muß er auf den Karten per Jumper eingestellt werden, wobei man selber darauf achten muß, daß es keine Interrupt-Konflikte durch Doppelbelegung gibt. Beim PCI-Bus ist das anders: Da wird jedem Steckplatz – etwa im BIOS-Setup – ein Interrupt zugeordnet. Die Karten stellen sich dann selbständig auf die entsprechende Einstellung ein – Plug & Play läßt grüßen. Dadurch gibt es auf PCI-Karten nichts mehr, was konfiguriert werden muß. Vielmehr werden die Einstellungen durch das Motherboard vorgenommen. Allerdings gibt es folgendes bei PCI/ISA-Gemischt-Systemen zu beachten: Ein Interrupt, der einem PCI-Slot zugeordnet wurde, ist natürlich systemweit, also auch auf dem ISA-Bus nicht mehr verfügbar. Auf jeden Fall müßten Sie eine Auskunft über den verwendeten Interrupt erhalten, wenn Sie in den Setup-Einstellungen unter dem Punkt »PCI-Bus-Konfiguration« nachsehen.

Kein CD-ROM unter Windows

Ich bin stolzer Besitzer eines IDE-CD-ROM-Laufwerks, welches unter DOS auch tadellos funktioniert. Sobald ich aber Windows starten will, gibt es Fehlermeldungen wie »Nicht genug Speicherplatz um Windows im erweiterten Modus für 386er zu starten«. Wenn ich den CD-ROM-Treiber aus der CONFIG.SYS entferne, geht alles fehlerlos. Wie kriege ich nun CD und Windows gemeinsam hin?

(Christian Westerhove, per CompuServe)



Wenn Ihr CD-ROM Probleme unter Windows macht, sollten Sie den 32-Bit-Zugriff von Windows abschalten.

In den meisten Fällen beißt sich hier der »32 Bit Zugriff« von Windows 3.1 und 3.11 mit dem CD-ROM-Treiber. Viele Hersteller von IDE-CD-ROMs (beispielsweise Mitsumi) bieten schon entsprechende Treiber-Updates an. Wenn Sie keinen Update für Ihr Laufwerk finden können, müssen Sie unter Windows in der »Systemsteuerung« unter »386er erweitert« den 32-Bit-Zugriff für Laufwerke und Dateien abschalten.

Wilde Orchideen

Aufgrund Eures Tests habe ich mir den Orchid Wavebooster für meine SB16 zugelegt. Leider funktioniert weder die Windows-, noch die DOS-Software.

(Christian Neise, per Internet)

Hier schlagen gleich drei Probleme auf einmal zu: Zum einen hat Creative Labs vor kurzem die Daten des Waveblaster-Steckers geändert; deswegen kann die DOS-Software den Booster nicht finden; Orchid programmierte zu Redaktionsschluß noch um das Problem herum.

Zweitens hat der »MPU-401«-Treiber unter Windows Probleme mit dem MIDI-Interface auf dem SB16. Bitte benutzen Sie im MIDI-Mapper nicht den MPU-Treiber, sondern den »SB16 MIDI Out« Treiber. Zum dritten hat Orchid in der Windows-Software eine Datei namens »SPIN.VBX« vergessen. Diese ist bei vielen Windows-Installationen vorhanden, da sie von diversen Shareware-Programmen auf die Festplatte kopiert wird. Die Datei ist aus verschiedenen Mailboxen abrufbar. **(mk/bs)**

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.
Unsere Adresse:

DMV Verlag
Redaktion PC Player
»Technik-Treff«
Gruber Str. 46 a
85586 Poing
Oder per E-Mail:
ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Rückumschläge mit.



MAIL BOX

Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich vertrauensvoll an den DMV-Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing.

Malus wg. Hardware-Frust?

Wenn ich mir ein Spiel kaufe, lege ich dabei großen Wert darauf, daß es bei einem Test in Eurem Magazin gut abschneidet. Doch bei »Wing Commander 3« kann ich eure Euphorie nicht verstehen. Für sich betrachtet mag es zwar ein Superspiel sein, müßte aber auf Grund der Hardware-Anforderungen abgewertet werden.

(Harald Lettenbichler, Niederbreitenbach)

Wir können Deinen Ärger gut nachvollziehen, aber die Wertungspolitik von PC Player ist eindeutig: Preis und Hardware-Anforderungen haben keinen Einfluß auf die Gesamtwertung – es zählt alleine der Spielspaß. Daß einzelne Titel auf kleinen Systemen anstrengend werden können, bringen wir bei unseren technischen Informationen rüber. Außerdem wär's unfair den High-End-Usern gegenüber: Wie sollte man noch auseinanderhalten, zu welchem Anteil die Hardware-Anforderungen die Gesamtwertung beeinflussen? Aus diesen Gründen wird es bei uns keine Abwertungen wegen dem Technikprotz-Syndrom geben.

Bericht aus Poing

Ich möchte mich für Eure wirklich neutrale und objektive Berichterstattung bedanken. Denn in meinem letzten Leserbrief hatte ich das Werbeangebot von Software 2000 mit dem Buch und dem Editor zum »Bundesliga Manager Hattrick« angesprochen, doch schon in Ausgabe Nr. 4/95 habt Ihr das Teil »zerrissen« und Euer Beispiel mit dem Auto trifft voll ins Schwarze. Ich für meine Person werde, als registrierter Anwender, Euren Rat befolgen und Software 2000 direkt wegen eines Updates anschreiben. **(Michael Vössing, Bochum)**

Danke fürs Lob! Ein solches Feedback spornt natürlich an.

Abgezockt

Ich schreibe meinen zweiten Leserbrief, weil ich mich irgendwie abgezockt fühle von der Spieleindustrie. Meiner Meinung nach werden von den Firmen ziemlich unlogische Gründe genannt, um die Preise auf dem Niveau von jetzt zu halten bzw. noch weiter anzuheben. Schauen wir mal drei Jahre zurück: Ein Spiel z.B. von Microprose kostete in einem eher billigen Ladengeschäft ca. 80 Mark. Damals hat die Industrie gesagt, daß die Preise so »hoch« bleiben müssen wegen der vielen Raubkopien. Heutzutage kostet eine Neuveröffentlichung von Microprose in einem Geschäft ähnlicher Preiskategorie mindestens 100 Mark und wird normalerweise auf CD ausgeliefert. Tenor der Industrie: »Tja, die horrenden Entwicklungskosten...«.

Was ich irgendwie nicht raffe: Die Entwicklungskosten – obwohl sie gestiegen sind – verteilen sich auf viel mehr verkaufte Einheiten, weil aufgrund der CD dem Raubkopieren weitgehend der Riegel vorgeschoben ist. Deshalb sollte der Preis eher sinken als steigen. Eine CD ist nun mal um einiges billiger als z.B. acht HD-Disks und geht auf dem Lieferweg so gut wie nie kaputt.

Nochmals zum Thema »abzocken«: In diesen Tagen erscheint »X-COM – Terror from the Deep«. Die Preview-Berichte bzw. die Bilder, die ich bisher gesehen habe, sprechen eine eindeutige Sprache: »X-COM« ist eine marginal verbesserte Version von »UFO« mit neuen Grafiken und wenigen Designänderungen, basierend auf einer fast unveränderten Engine (so weit ich es den Presseberichten entnehmen konnte). Natürlich wird der Preis auf dem üblichen hohen Niveau liegen, obwohl man sicher nicht von großen Entwicklungskosten sprechen kann! Da würde ich mich als Käufer wieder abgezockt fühlen, obwohl UFO bzw. X-COM im Prinzip ein tolles Spiel ist.

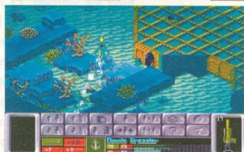
In einigen Fällen ist mir schon klar, warum die Hersteller von den hohen Entwicklungskosten sprechen: »Mechwarrior 2«, »Stonekeep« und viele andere Titel leiden unter jahrelangen Verzögerungen wegen laschem Projektmanagement. Die Folge sind wahnsinnige Kosten, die dann dem Käufer aufgebürdet werden (...hoffentlich werden die Spiele dann wenigstens gut). Sorry wegen meiner teilweise krassen Kritik, aber so viel Geld habe ich auch nicht, daß es für mich keinen Unterschied machen würde, ob ich nun 90 oder 120 Mark auf den Tisch lege.

Lob an die Redaktion für die kompetente Berichterstattung einerseits, und daß Ihr Euch nicht von der Industrie in Bezug auf die Wertungen beeinflussen laßt.

(Markus Busold, busold@inka.org.chemie.tu-münchen.de)

Im Fall von X-COM können wir Dir mittlerweile Recht geben (siehe Test in PC Player 5/95). Solange die Spielefirmen nicht offen auf den Tisch legen, wieviel welches Programm genau kostet, tappen wir mit allen Kosten-Mutmaßungen auf unbekanntem Terrain. Scharfsinnig sind Deine Analysen auf jeden Fall; wir haben es deshalb auch nicht übers Herz gebracht,





Voller Preis für einen Aufguß? Die Ähnlichkeiten von UFO (links) zu X-COM (rechts) ärgern Markus Busold.



diesen langen E-Mail-Leserbrief zu kürzen.

Untergang des Abendlandes

Bis jetzt hielt ich die PC Player immer für das einzig vernünftige Magazin auf dem weiten Markt der Spielezeitschriften, doch was muß ich in der Ausgabe 4/95 lesen? Jetzt seid auch Ihr auf dem »Software-für-abseitige-Wichser«-Zug aufgesprungen und testet mit professioneller Gleichgültigkeit auch Sex-CD-ROMs (Die Tatsache, daß die Testerin weiblich ist, reißt nix raus.). Wäre es nicht schön, wenn es wenigstens ein Magazin gäbe, daß sich nicht an die Anzeigenkunden verkauft und diesen frauenfeindlichen und in aller Regel auch noch teuren, mies programmierten Schund boykottiert, anstatt ihn weiter hoffähig zu machen? **(Gunnar Lott, Göttingen)**

Sinn und Zweck des Artikels war keinesfalls die Lobeshymne auf die Wunderwelt der CD-ROM-Pornographie, sondern eine distanzierte Betrachtung dieses Marktsegments, das sich nun mal nicht leugnen läßt. Es würde uns betrüben, wenn der angestrebte Charakter des Beitrags nicht bei jedem Leser entsprechend rübergekommen wäre. Die große Aufgeregtheit ob einer solchen Reportage scheint uns überzogen: Über Gewalt in PC-Software regt sich kein Aas mehr auf, aber beim Sex werden gleich fundamentalistische Gefühle geweckt. Übrigens verkaufen wir uns nicht, sondern jagen auch mal Umsatz durch den Schornstein: Es gab bereits mehrere Fälle von Anzeigen für Erotik-Programme, deren Abdruck wir abgelehnt haben.

Frosch & Flipper

Bevor ich zum eigentlichen Anliegen meines Schreibens komme, möchte ich meine allgemeine Meinung zu Eurer Zeitung los werden. Es ist bedauerlich, daß oft zwischen den ansonsten guten und fundierten Testberichten immer wieder boshafte Bemerkungen zu anderen Computersystemen fallen. Schade, daß Ihr Euch dieser Hetzerei vor allem gegenüber dem Amiga anschließt, leider sind Eure Seitenhiebe oft unberechtigt und unobjektiv. Mir fällt da gerade Euer Bericht zu »Super Frog« und Umsetzungen von Team 17 ein. Könnt Ihr mir soweit folgen, daß es auch Computerbesitzer gibt, die nach acht Stunden Arbeit und weiterer Hausarbeit mit derartig unkomplizierten Spielen zufrieden sind und mit dieser »angestaubten Amiga-Umsetzung« durchaus leben können? Bis jetzt konnte ich Euren Tests weitgehend zustimmen und bin auch beim Kauf ganz gut gefahren, wenn ich mich dabei auf Eure Meinungen verlassen habe. Zum Testbericht »Psycho Pinball« leuchtet mir aber folgendes nicht so ganz ein: Wieso bekommt Psycho Pinball trotz euphorischem Testbericht »nur« 81 Prozent? Und einen Test zur CD-ROM »Pinball Fantasies Deluxe« vermisse ich sowieso in Ausgabe 4/95. Ausrede »noch nicht erschienen« gilt nicht, ich habe mir die CD bereits vor zwei Wochen gekauft. **(Sabine Schramm, Berlin)**



Psycho Pinball: Mit 81 noch unterbewertet?

Wir haben absolut nichts gegen niedliche, unkomplizierte Jump-and-Runs, wie die guten Wertungen für »König der Löwen« oder »Cool Spot« gezeigt haben. Superfrog ist nicht nur technisch etwas dürftig; im Vergleich zu den genannten Mitbewerbern fällt es auch spielerisch ab. Psycho Pinball erhielt – nach unseren Maßstäben – eine sehr hohe Wertung. Ein bißchen Spielraum mußte aber sein; ein Editor hätte das Programm beispielsweise weiter aufgewertet. Daß wir Pinball Fantasies Deluxe erst in Ausgabe 5/95 rezensierten, lag am späten Eintreffen des Testmusters. Während Code Masters in der Lage ist, die Presse mit feinen Vorab-CDs zu versorgen, erfolgte bei Pinball Fantasies Deluxe die Testmusteraussendung erst nach der Veröffentlichung. Und knapp drei Wochen Vorlauf zwischen Deadline und Erscheinen des Heftes lassen sich beim besten Willen nicht vermeiden (layouten, drucken, an die Kioske bringen...).
Abschließend noch eine kleine Lebensweisheit aus der Redaktion: Die mimosigsten Mitglieder des Menschengeschlechts sind a) Vertreter der Spieleindustrie (»Warum kriegt mein Programm keine 99 Prozent?«) und Computerbesitzer im allgemeinen. Die kleinste Frotzelei, der gutmütigste Seitenhieb genügt, um heilige Kriege anzuzetteln. Natürlich schonen wir bei unseren Lästereien auch Hardware-Plattformen jeglicher Art nicht, aber nehmt doch solche Späßchen nicht zu ernst. Jörg Langer managt seine Postspiele immer noch auf dem Amiga und der Lenhardt hegt und pflegt seine Videospiele-Sammlung; System-blind sind wir also nicht.

Vierer-Bewältigung

Zur Ausgabe 4/95: Die CD hatte ein paar Wiederholungen drauf, ist aber alles in allem wieder gut gelungen, da das »Tubes«-Demo sehr schön ist. Die Hardware-Ecke im Heft könnte noch ausgebaut werden, vielleicht durch Kürzung der Messeberichte. Der Pentium-Overdrive-Bericht war schon lange fällig und ist gut gelungen – schreibt bitte weiter, sobald der 33/83-MHz-Overdrive auf dem Markt ist. Sehr gut waren auch die gelben Seiten, bisher gibt es keine (Spiele-)Zeitung, die auf diese Idee kam. Doch neben all dem Lob nun etwas Kritik: Wie oben schon erwähnt, sind die Messeberichte zu lang, ebenso die Preview-Ecke. Es langt doch, wenn das Spiel dann angesprochen wird, wenn es wirklich zu kaufen ist.
(Michael Hartmann, hartmann@organik.uni-erlangen.de)

Im Prinzip geben wir Dir recht: Es macht wenig Sinn, viel Platz für unkritische Vorabberichte über Spiele rauszupusten und dann nur mickrige Tests abzuliefern. Hier und da eine Preview bei besonders interessanten Produkten werden wir uns nicht verkneifen können, aber den Tests gilt die absolute Priorität. Unsere Messeberichte sind zwar recht lang, aber dafür können wir unsere Leser über Dutzende von neuen Produkten und Trends informieren. So oft gibt's diese Monster auch nicht: Pro Jahr 2 x England, 2 x USA, finito.

IN DER MACHE

◆ I LOVE LA

Die Sommer-CES ist tot, es lebe die **E3**! Diese neue Supermesse für Computerspiele findet im Mai in Los Angeles statt. Unser Show-report in der nächsten PC Player enthüllt, welche Top-Produkte die großen US-Firmen fürs Weihnachtsgeschäft 95/96 entwickeln.

◆ HOFFENTLICH ALLIANZ-VERSICHERT

Im Tips-Teil werden sich wieder reichlich Komplettlösungen und Cheats versammeln. Besonderes Augenmerk gilt unserem Strategie-Guide zu **Jagged Alliance**, eine Eigenentwicklung des großen Redaktionsstrategen Jörg »Mehr Spice!« Langer.

◆ KENNEN SIE KINO?

Das neue **Filmlexikon** von Rossipaul ist in mehrere CD-ROMs unterteilt und komplett in Deutsch gehalten. Aber hat es gegen das Referenzprogramm Cinemania den Hauch einer Chance? Unser Software-Test nimmt den Herausforderer unter die Lupe.



WORK IN PROGRESS

PC PLAYER 7/95

▶ DIE MUTTER ALLER KARTEN

Mit der neuen Grafikkarte **Millennium** will Matrox einigen Wirbel verursachen. Der Alleskönner verspricht optimales Tempo für DOS-Spiele, Windows-Beschleunigung und vor allem einen 3D-Spezialmodus, der hochauflösend 65.000 Farben gleichzeitig darstellt. Der ganze Spaß soll deutlich unter 1000 Mark kosten – zu schön, um wahr zu sein? Für die nächste Ausgabe erwarten wir ein Serien-Testmuster, um zu überprüfen, was die Matrox Millennium in der Spiele-Praxis wirklich bringt.



Matrox könnte mit der »Millennium« gute Karten haben

▶ VOLLGAS FÜR ROGER WILCO

Von wegen »Sommerloch«: Mindestens drei äußerst prominente Spielebrocken kündigen sich für den nächsten Testteil an. LucasArts beendet gerade die Feinschliff-Phase von **Vollgas/Full Throttle** – verteidigen die Amerikaner ihre Vormachtstellung bei Grafik-Adventures? Just an diesem Thron ist auch Sierra interessiert: Mit **Space Quest 6** rettet SF-Antiheld Roger Wilco erstmals in Super VGA die Menschheit. Die ernsthafteren Seiten des Weltraums beleuchtet hingegen Microprose mit dem Abenteuerspiel zur TV-Serie **Star Trek – The Next Generation**. Natürlich stehen auch bei den anderen Genres diverse Neuheiten an. Interplay will z.B. mit seinem ambitionierten 3D-Projekt **Virtual Pool** Liebhaber von Billard-Simulationen bedienen, während UBI-Softs **Action Soccer** die Fußballer anspricht.



Prominente Grafik-Adventures wie »Space Quest 6« und »Vollgas« im Test. Wer ergattert die höchste Wertung?

PC PLAYER 7/95 erscheint am 14. Juni

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

Plug & Schnorr

Den coolsten Aprilscherz aus der Computerindustrie lieferte dieses Jahr Toshiba ab. Pünktlich zum 01.04. landete eine äußerst seriös anmutende Pressemitteilung in unserer Redaktion, Überschrift »Mit dem neuen Netzgerät PS 380



Toshibas Stromklau-Accessoire für Notebooks entpuppte sich (leider?) als Aprilscherz

finden Toshiba-Notebook-Benutzer fast überall eine passende Stromquelle«. Das Prinzip des Saftbeschaffers sei ganz einfach: »Da das Netzgerät die Kopplung mit der Stromquelle induktiv herstellt, muß keine elektrische Verbindung hergestellt werden. Das Netzgerät muß lediglich möglichst nahe an den anzuzapfenden Stromkreis gebracht werden, hierfür ist ein Saugnapf im Lieferumfang enthalten.«.

5 BIZARRE UNTERTITEL

Wir denken auch an das abstruseste Jubiläum: Die Ihnen vorliegende Ausgabe 6/95 ist die insgesamt 30. Nummer von PC Player. Aus diesem Anlaß öffnen wir unser Geheimarchiv und enthüllen 5 Untertitel, die in der Startphase für unsere Zeitschrift geplant waren – dann aber aus verschiedenen, leicht nachvollziehbaren Erwägungen zugunsten von »Das Spiele-Magazin für PCs« verworfen wurden.

PLATZ 5: »Mit vielen tollen Listings zum Abtippen«
PLATZ 4: »Heinis und Bobos interessantes Magazin«
PLATZ 3: »Schlaflos in Poing«
PLATZ 2: »Mehr Power als andere Spielemagazine«
PLATZ 1: »Jetzt mit Amiga-Sonderteil«

Weiter im Text legt der Hersteller z.B. das Anzapfen städtischer Netze (via Straßenlaterne) nahe – »lediglich in Flugzeugen rät Toshiba dringend vom Einsatz dieser Plug & Schnorr-Lösung ab«. Spätestens bei Lieferumfang-Feinheiten wie »Adapter für ICE-Kopfhörerbuchsen« und »Rechtsschutzversicherung« wurde die aprilscherzige Natur dieser Meldung offensichtlich.

Null Länderpunkte

Es ehrt die britische Spielepostille »The Edge«, wenn sie in einem ausführlichen Artikel die wichtigsten europäischen Entwicklerteams vorstellt. Doch anscheinend hat man sich dabei nicht zu Tode recherchiert, wie einige haarsträubende Bugs im Zusammenhang mit dem deutschen Markt zeigen. So wird nahezu jede Firma (meist unberechtigt) der Funsoft-Gruppe zugeschlagen – nur Rainbow Arts nicht (und die gehören definitiv dazu). Blue Byte hat man ganz souverän von Mülheim nach Mannheim transferiert. Die größte »Klöpse pro Quadratzentimeter«-Dichte leistete sich »The Edge« im Abschnitt über Software 2000: a) falsche Flagge (Belgien statt Deutschland), b) falsche Stadt (Hamburg statt Eutin) und c) falsche Zuordnung (wenn nun jemand **nicht** zu Funsoft gehört, dann ist es Software 2000).



18 Software 2000
Hamburg
Part of the Fun Soft group. Developer of a range of successful football management sims exclusively for the German market

tikis MS-SpielDOSe





ALADDIN
In diesem spielbaren Demo können Sie endlich die Rolle des Tom Cruise übernehmen.

SAND IM GETRIEBE

Erst »Tage des Donners«, dann ab in die Wüste: Diese ominöse Connection zwischen »Aladdin« und Hollywood-Star Tom Cruise konnte Spielehersteller Virgin zu Redaktionsschluß nicht aufklären.